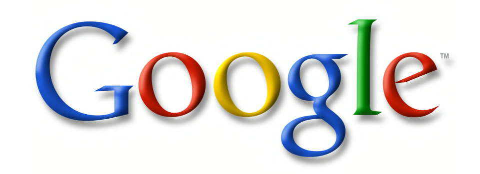
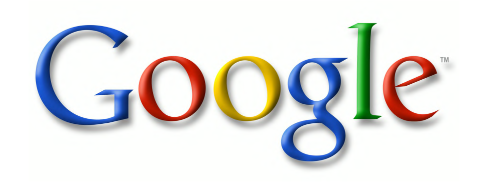
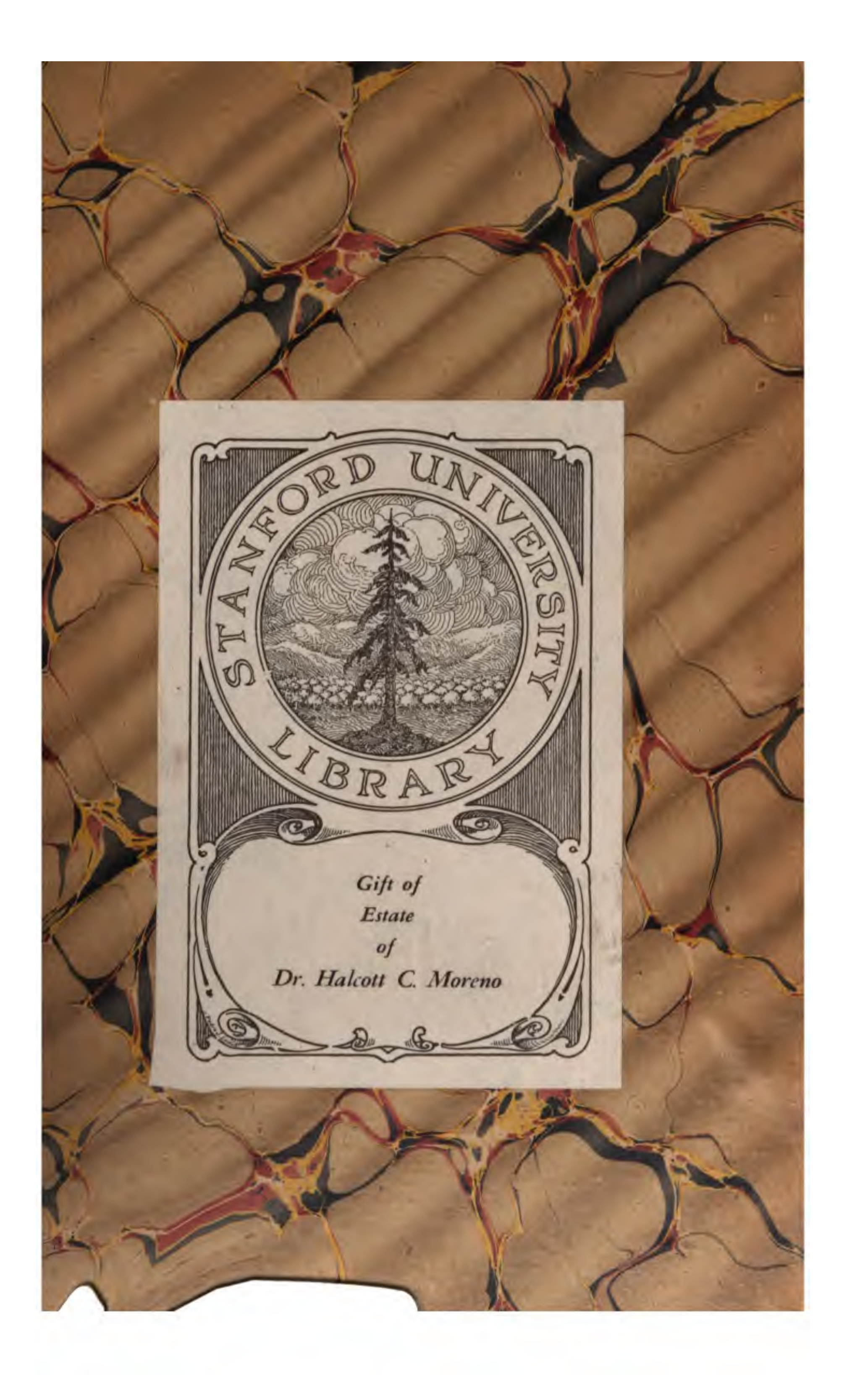
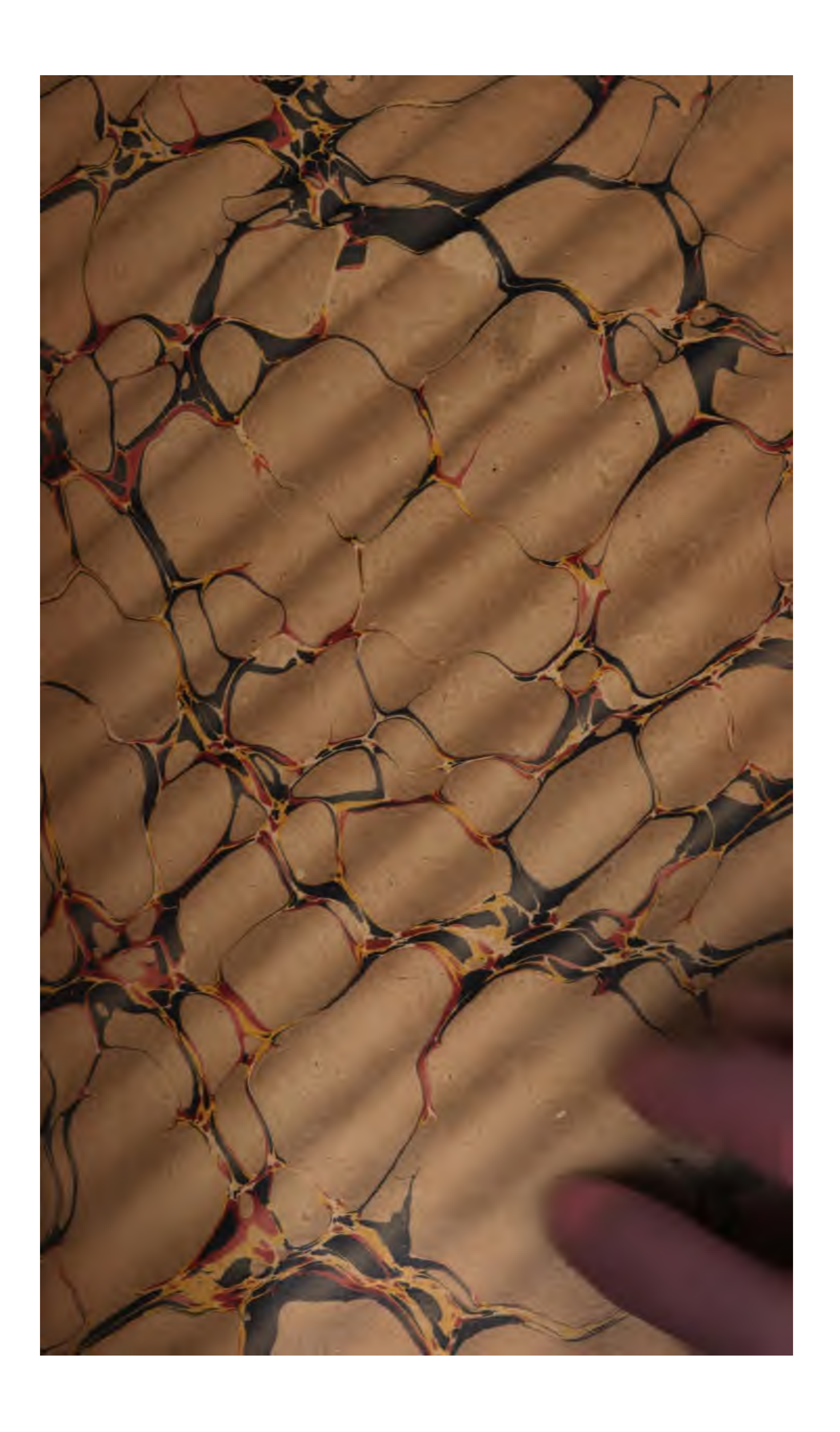







STANFORD UNIVERSITY
LIBRARY
Gift of
Estate
of
Dr. Halcott C. Moreno



STRATÉGIE RAISONNÉE

DES

FINS DE PARTIE

DU JEU D'ÉCHECS

PARIS

IMPRIMERIE BALITOUT, QUESTROY ET Cᵉ,

7, rue Baillif, et rue de Valois, 18.

STRATÉGIE RAISONNÉE

DES

FINS DE PARTIE

DU JEU D'ÉCHECS

OUVRAGE RÉDIGÉ D'APRÈS LA MÉTHODE DES *Principes* SUIVIE DANS LA STRATÉGIE RAISONNÉE DES *Ouvertures* ET DES *Parties à avantage*, DONT IL EST LE COMPLÉMENT NÉCESSAIRE ET DÉFINITIF.

PAR

L'ABBÉ DURAND ET JEAN PRETI

En toute chose il faut considérer la fin.
(LA FONTAINE.)

PREMIER FASCICULE

ROIS ET PIONS

EN VENTE

A PARIS, CHEZ JEAN PRETI, ÉDITEUR
RUE SAINT-SAUVEUR, 72
ET AU CAFÉ DE LA RÉGENCE, RUE SAINT-HONORÉ, 161
A LONDRES, CHEZ BARTHÈS ET LOWELL
14, GREAT MARLBOROUGHT STREET, 14

1871

STRATÉGIE RAISONNÉE

DES

FINS DE PARTIE

DU JEU D'ÉCHECS

AU LECTEUR

1. La tâche sérieuse que nous avons entreprise d'un Traité complet et homogène sur les Échecs, manquerait d'un de ses compléments les plus importants, sans l'ouvrage que nous commençons aujourd'hui.

2. Les débuts et les fins de partie, ainsi que nous avons fait observer avec tous les théoriciens, sont les seules phases de la lutte qui soient susceptibles de démonstration rigoureuse; mais avec cette différence énorme, que les fins de partie, à raison de leur proximité du résultat final, sont beaucoup moins rebelles au joug de ce raisonnement irrésistible qui fait disparaître le doute, éteint la discussion en environnant la vérité de toute la splendeur désirable.

3. Mais que l'on se rappelle bien que pour une démons-

tration proprement dite, il faut, avant tout, avoir et mettre à son service un certain nombre de principes évidents par eux-mêmes, ou devenus certains par le raisonnement.

De plus, il faut savoir, à l'aide du raisonnement, établir entre ces premiers fondements et les propositions à prouver, un enchaînement qui ne soit ni moins clair, ni plus contestable que les principes eux-mêmes.

4. Le premier but que doit se proposer aujourd'hui quiconque écrit sur les Échecs, c'est de faire disparaître des livres et de la pratique du jeu, jusqu'aux dernières traces de ce tâtonnement que repousse la science, et de ces procédés empiriques qui se perpétuent comme par tradition dans les écoles de mauvais aloi, en leur substituant l'application de règles positives, et ces points de mire qui fixent avec précision le but qu'il s'agit d'atteindre. Il n'est pas d'autre méthode pour épargner à l'intelligence les incertitudes du tâtonnement, et les cruels tourments du doute.

5. Comme l'*opposition* des Rois et la *distance respective* des cases occupées par les pièces et considérées deux à deux, jouent un rôle fort important dans les fins de partie, surtout dans celles où il ne reste que des Pions, nous exposerons avant tout la théorie de l'*opposition des Rois* et celle des *distances* qui s'y rattache.

6. Nous débuterons par ce qu'il y a de plus simple dans les fins de partie, c'est-à-dire, par R et P contre R, et dès lors, nous donnerons le specimen de notre méthode. Nous commencerons par formuler une règle générale contenant assez de principes de solution pour résoudre toutes les positions possibles dans l'espèce, principes à l'abri de toute attaque. Nous ferons suivre un certain nombre de diagrammes contenant les positions les plus instructives et les plus propres à produire le doute sur l'issue de la lutte. On se convaincra, nous l'espérons, que la plupart des notes qui accompagnent les exemples en diagrammes dans les livres, sont devenues parfaitement inutiles, grâce à la règle, c'est-à-dire à *l'idée préconçue* et formulée d'avance.

7. S'il en est ainsi pour une infinité de fins de partie d'espèce différente, et pour lesquelles les livres n'offrent que des exemples et des solutions qui ne peuvent se relier à des principes, et qui ne donnent aucun moyen de solution pour des exemples semblables, avouons, avec Kiéséritzki, qu'il

reste énormément à faire encore pour les Échecs; et non pas seulement pour des théories oiseuses, mais pour la création de règles nouvelles, destinées à diriger la pratique.

8. Nous possédons aujourd'hui toute une pléïade de joueurs que l'on décore du titre glorieux de première force. Ce serait à eux, avant tout, d'imprimer au noble jeu la marche indéfiniment ascendante de nos voies ferrées. Eh bien! il est dans notre conviction qu'ils ne pourraient réussir dans cette lutte suprême contre la difficulté, qu'à une condition : celle de se prendre corps à corps avec les *principes* que recèle encore la théorie, et qu'elle ne livrera qu'à la patiente énergie du génie qui viendra lui arracher ses secrets.

9. La spécialité de notre ouvrage sur les fins de partie consistera en ce que nos démonstrations s'appuieront sur des *principes*, des *règles*, des *points de mire* qui seront mis en avant. Les études qui ne seraient pas susceptibles d'être ainsi réglementées, recevront le nom d'études *pratiques*.

LIVRE I

ROIS ET PIONS

10. Les Rois et les Pions sont souvent les seuls qu'ait épargné le *sort des combats*. C'est à eux de venger le trépas de leurs frères par une victoire glorieuse.

C'est dans cette lutte suprême, surtout, que l'on se forme à la manœuvre des Pions, à ces évolutions savantes des Rois sur un terrain dégagé de pièces, et dont bien souvent dépend le sort de la lutte.

Tel est l'objet important de notre livre I.

ARTICLE PREMIER.

DE L'OPPOSITION DES ROIS ET DE LA THÉORIE DES DISTANCES QUI S'Y RATTACHE.

CHAPITRE PREMIER.

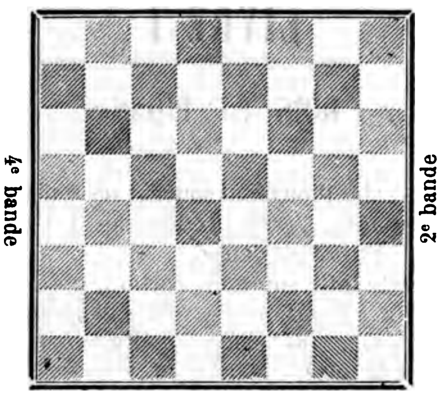
Théorie des Distances.

§ Ier

De la division de l'Échiquier en quatre bandes.

Diag. n° 1.

Noirs.



Blancs.

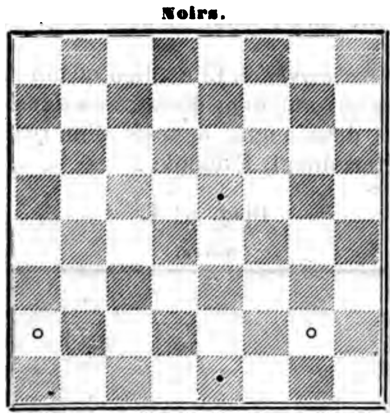
11. On voit que la 1re bande va de 1TD à 1TR; la 2e de 1TR à 8TR; la 3e de 8TR à 8TD; la 4e de 8TD à 1TD.

§ II.

Notation de la distance des 64 cases prises deux à deux.

12. *Distance perpendiculaire*. C'est celle qui existe entre deux cases perpendiculaires à deux bandes opposées, savoir : bande 1re et bande 3e, bande 2e et bande 4e (voir diag. n° 1).

Diag. n° 2.

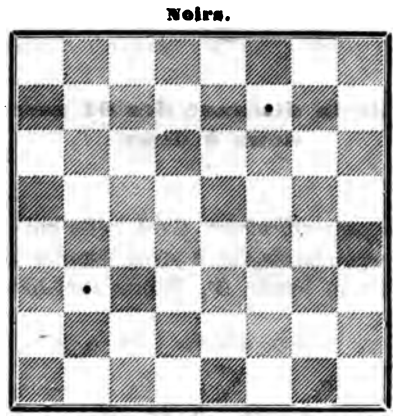


Ainsi les cases 1R et 5R (voir les deux points noirs) sont à la distance perpendiculaire, et ont pour notation 1.5 ; il en est de même des cases 2TD et 2CR (voir les deux points blancs) qui ont pour notation 1.7.

13. *Distance diagonale*. C'est celle de deux cases placées sur la même diagonale. Exemple :

Diag. n° 3.

Noirs.



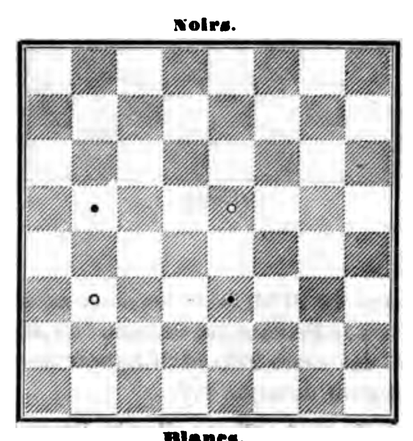
Blancs.

Les cases 3CD et 7FR, qui ont pour notation 5.5, sont diagonales (le même chiffre employé deux fois).

14. *Distance rectangulaire.* Elle a lieu quand deux cases ne sont pas situées sur une ligne de cases en ligne droite; elles occupent alors deux angles opposés d'un rectangle de cases qu'elles déterminent. Exemple :

Diag. n° 4.

Noirs.



Blancs.

Ainsi, les cases 3R et 5CD (voir les deux points noirs) sont

rectangulaires; avec les deux autres cases 3CD et 5R (voir les deux points blancs) qui le sont aussi, elles font un rectangle de douze cases; elles ont pour notation 3.4, le plus petit chiffre est la *base* de la figure et le plus grand est la *hauteur*.

15. *Nota.* Dans les distances *perpendiculaires* la base est toujours 1, et la hauteur est la distance de la base au sommet. Pour les *diagonales*, leur base et leur hauteur sont égales, parce qu'elles forment la diagonale d'un carré qui a pour côté un même nombre de cases que cette diagonale. (Voir les diagrammes précédents.)

Dans toute cette notation, le point (.) signifie *multiplié par;* ainsi 3.4 ou 3×4 rappelle l'idée d'un rectangle qui a 3 de base, 4 de hauteur, et renferme 12 cases.

§ 3.

Application de la Théorie des distances.

16. PRINCIPE I. Condition nécessaire pour qu'un Roi se transporte, par le plus court chemin, d'une case donnée à une autre quelconque, par exemple, de sa 1re à sa 8e case.

1° Si la distance des deux cases est *diagonale*, le plus court chemin est évidemment de suivre la diagonale jusqu'à l'arrivée.

2° Pour les deux autres distances, la seule règle à suivre est que le Roi voyageur ne marche jamais *perpendiculairement* à la hauteur de la figure formée par les deux cases.

Au moyen de cette règle, le lecteur trouvera, comme nous avons trouvé, que le R peut aller de trois cent quatre-vingt-treize manières de 1R à 8R, en sept coups qui est le *minimum* du trajet.

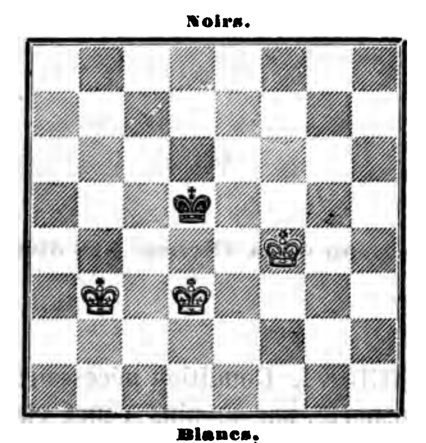
CHAPITRE II.

Opposition des Rois.

17. Il y a opposition (*lato sensu*), entre les Rois, quand ils sont à leur plus grande proximité, ce qui fait trois distances opponentielles, savoir : 3.3, 1.3, 2.3.

Diag. n° 5.

Noirs.



Blancs.

3.3 1.3 2.3
Opposition diag., réelle, rectangulaire.

18. La première 1.3 est l'opposition *réelle*, connue sous le nom d'opposition (*sine addito*); la distance 3.3 est l'opposition diagonale ou *virtuelle*, et l'opposition 2.3 est l'opposition *rectangulaire*.

19. On entend par opposition virtuelle, celle qui a la *vertu* de devenir réelle, par l'approximation suffisante des Rois.

20. L'opposition réelle et l'opposition virtuelle sont en faveur de celui qui a joué le dernier, tandis que l'opposition rectangulaire 2.3 favorise le joueur qui a le trait.

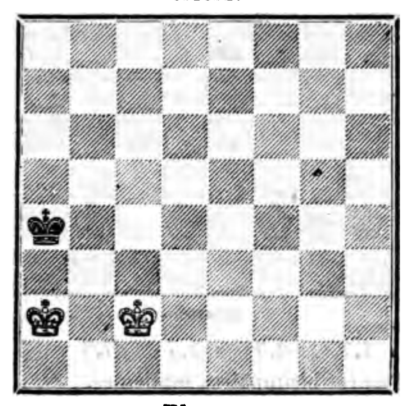
21. *Avantage de l'opposition.* Le joueur qui la possède peut forcer le R adverse de marcher parallèlement aux bandes; et si ce dernier recule, il peut être forcé de marcher sur la bande. Celui qui a l'opposition, peut percer la ligne de séparation et en tirer parti, s'il y a lieu; il peut aussi par là déterminer la remise, quand c'est le meilleur pour lui.

22. PRINCIPE II. CONDITIONS DE L'OPPOSITION. Le Roi qui vient de jouer a l'opposition au moins virtuelle, si dans la figure qui résulte de la position respective des deux cases, la *base* et la *hauteur* sont l'une et l'autre composées d'un nombre impair de cases; la figure prend alors le nom de BISIMPAIRE.

23. Le nombre de figures différentes que peuvent former deux cases est 35. C'est évidemment la somme des chiffres 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, sur lesquels on en constate neuf bisimpaires, qui sont les suivantes :

Diag. n° 6.

Noirs.



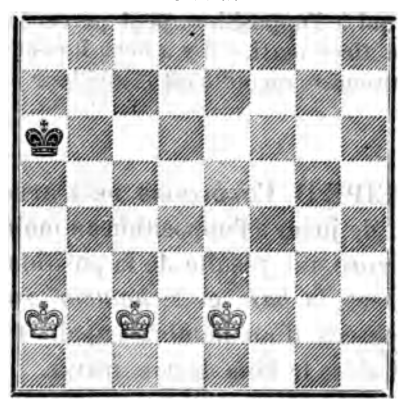
Blancs.

1.3 3.3

Figures bisimpaires tierces.

Diag. nº 7.

Noirs.



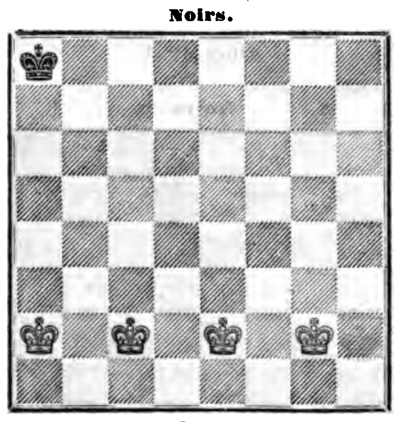
Blancs.

1.5 3.5 5.5

Figures bisimpaires quintes.

Diag. nº 8.

Noirs.



Blancs.

1.7 3.7 5.7 7.7

Figures bisimpaires septièmes.

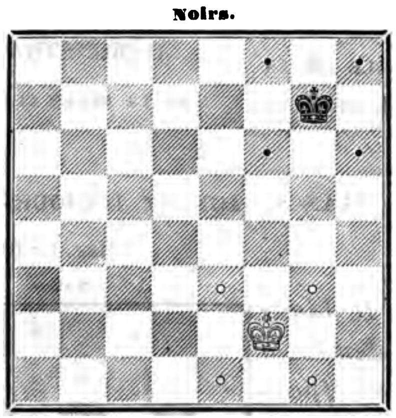
24. Les vingt-six autres sont, ou *bispaires* comme 2.6, ou *pairimpaires* comme 3.8.

25. Prenez une des neuf figures *bisimpaires*, 5.5 par exemple, et assurez-vous par vous même des avantages de l'opposition que nous avons signalés n° 21.

26. **PRINCIPE III.** **Celui qui a le trait, et qui n'a pas l'opposition, l'adversaire ne l'ayant pas non plus, peut s'en emparer en jouant, en mettant l'imparité dans la base et la hauteur. La similitude de couleur existe entre les Rois qui sont en opposition, mais elle ne suffit pas pour caractériser l'opposition. On peut avoir jusqu'à quatre manières de prendre l'opposition. Exemple :**

Diag. n° 9.





Celui des Rois qui a le trait peut prendre l'opposition sur chacune des cases marquées d'un point et qui, prises deux à deux, auront pour notation 1.5, 3.5, 1.7, 3.7.

27. *Nota.* Nous avons étudié l'opposition sur l'Échiquier libre de pièces et de Pions. Nous verrons, plus tard, ce que c'est que l'opposition *brisée* qui ne peut avoir lieu sur l'Échiquier libre.

28. ***Remarque.*** M. Adam, de Rouen, avait une autre manière non moins exacte de caractériser l'opposition en se servant de la couleur des cases et de la considération des colonnes et des traverses. (Voyez la *Nouvelle Régence,* 1864, pag. 16 et 69.)

ARTICLE II

FIN DE PARTIE DE ROIS ET PIONS.

CHAPITRE PREMIER

Roi et Pion contre Roi.

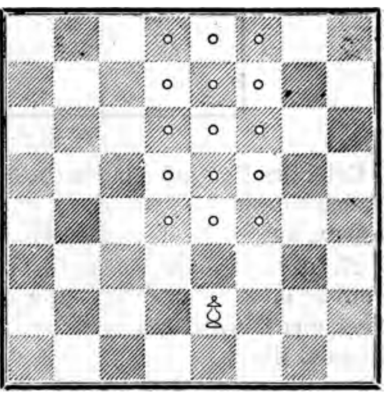
29. Quelque simple que soit cette étude, elle a cependant besoin d'être dirigée par une règle générale.

30. PRINCIPE IV. RÈGLE GÉNÉRALE DE LA FIN DE PARTIE DE R ET P CONTRE R.	DÉMONSTRATION DE LA RÈGLE CI-CONTRE.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS :

Diag. n° 10.

Noirs.



Blancs.

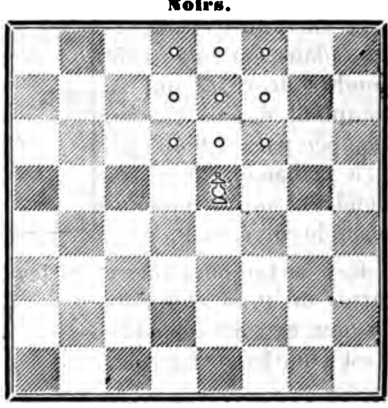
(A) *si le R blanc parvient seulement à l'une des cases efficaces qui sont en avant de son P sur les trois colonnes fondamentales, et dont les trois premières sont à la distance de 2.3, 1.3, 2.3 du P.*

Il suffit donc dans cette position et les autres semblables, où le P n'est pas encore à sa cinquième

case, il suffit, disons-nous, que le R de la couleur du P touche à une des cases qui sont marquées de points blancs sur les trois colonnes.

Diag. n° 11.

Noirs.



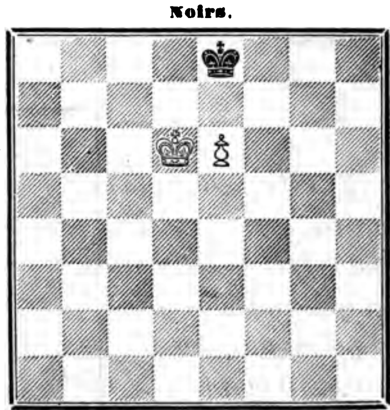
Blancs.

(B) *quand le P est à sa 5e case, ou au-delà, si le R peut se placer seulement en avant de son P, sur l'une des trois colonnes. Exemple :*

Ici le R blanc a neuf cases efficaces.

Diag. n° 12.

Noirs.



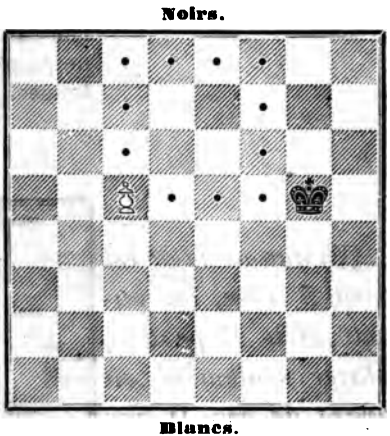
Blancs.

(C) *le P damera aussi toujours, si étant appuyé de son Roi par derrière, il arrive à sa 7e case sans donner échec. Exemple :*

Les Blancs ayant le trait jouent P . 7R et gagnent.

Diag, n° 13.

Noirs.



Blancs.

Si les Blancs ont le trait, le Pion fera Dame.

(D) *le P damera encore, s'il entre dans un carré inaccessible au R adverse.*

Le carré du P est déterminé dans son côté par le nombre de cases qui se comptent depuis la case occupée par le Pion jusqu'à la bande. Nous reviendrons sur ce qui concerne le carré du P.

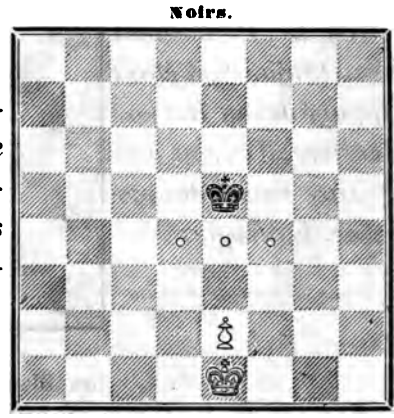
Il y a toujours deux carrés du Pion complets ou non, excepté quand le P est à une bande latérale.

Voilà les quatre conditions dont une suffit pour gagner ; voici celle de la remise.

LES NOIRS REMETTENT LA PARTIE :

Diag. n° 14.

Noirs.

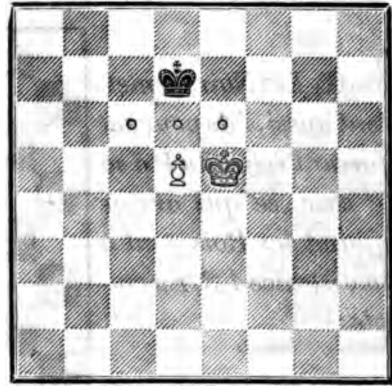


Blancs.

(E) *s'ils peuvent interdire au R adverse toutes les cases efficaces qui sont marquées de points dans les diagram. 10 et 11.*

Diag. n° 15.

Noirs.



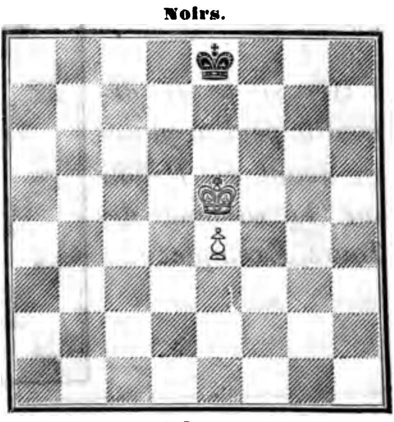
Blancs.

Dans ces deux exemples le R noir empêchant le R blanc de prendre une des cases marquées de points aux diagrammes n°s 10 et 11, la partie sera nulle.

Diag. n° 16.

(F) *Quand le R blanc est immédiatement en avant de son P non encore arrivé à sa 5ᵉ case, sur les trois colonnes, le R noir avec le trait remet, s'il peut se placer en avant du R à la distance 1.3; il n'a que cette case de salut. Exemple:*

Noirs.



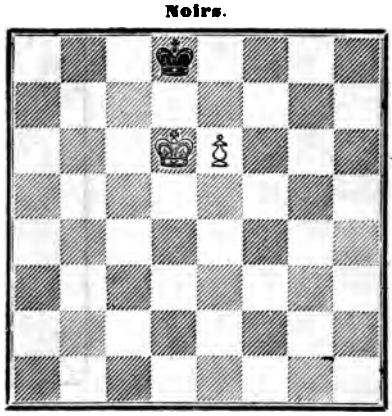
Blancs.

Les Noirs avec le trait jouent R . 2R, et la partie sera nulle.

(G) *Les Noirs remettent aussi, s'ils peuvent forcer l'échec du P à sa 7ᵉ case, ce qui arrive quand les Rois sont à la distance 1.3. Exemple :*

Diag. nº 17.

Noirs.



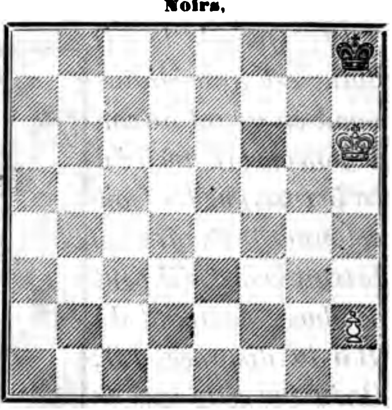
Blancs.

Les Blancs ayant le trait ne peuvent que faire partie nulle.

(H) *si le R dépouillé peut se placer en avant du P* ~~*noir*~~ blanc *sur la colonne des Tours. Exemple :*

Diag. nº 18.

Noirs.



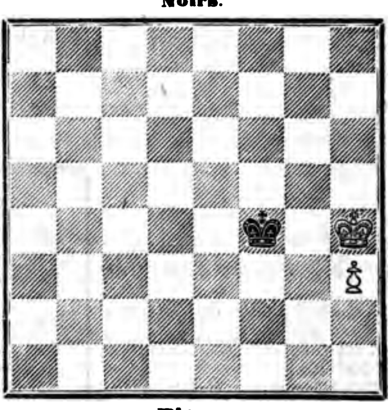
Blancs.

Le Roi noir ne sortira pas des cases 1C et 1T et la partie se terminera forcément par un pat.

Diag. n° 19.

Noirs.

(I) *S'il peut retenir le R blanc à la bande en avant de son P. Exemple:*



Blancs.

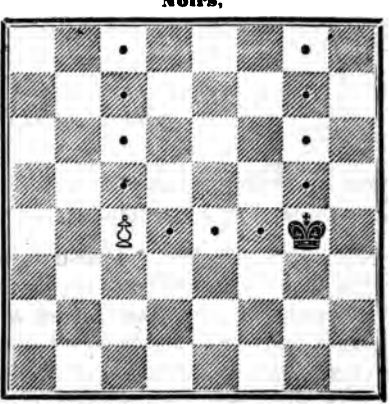
Si les Blancs ont le trait, les Noirs devront toujours conserver l'opposition 1.3.

Si c'est aux Noirs à jouer, ils pourront rentrer dans l'exemple précédent.

Diag. n° 20.

Noirs.

(J) *Si le R noir se trouve ou peut entrer dans le carré du P. Exemple:*



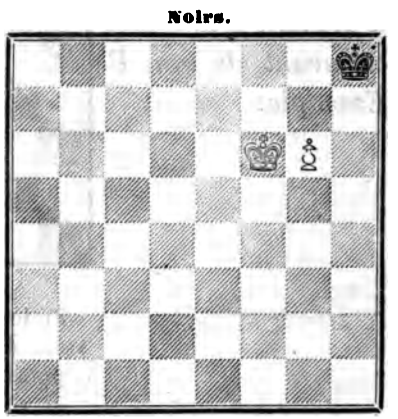
Blancs.

Dans cette position, et autres semblables, avec ou sans le trait,

le R arrêtera le P ou le prendra.

Sans le trait, le R *entrerait* dans le nouveau carré de 16 cases, en jouant à 4FR (remise).

Diag. n° 21.



(K) *Si le Roi dépouillé peut se placer à la distance 3.3 du R blanc dans une case angulaire. Exemple:*

Partie remise, si le trait est aux Blancs, soit par le pat, soit par l'échec à la 7e case, quoique les Rois ne soient pas à 1.3 comme à (G); si les Noirs ont le trait, ils perdent. Exemple:

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 7C éch, règle (G).	1 R . 1C

Partie nulle.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1C
2 P . 7C	2 R . 2T
3 R . 7F, règle (C), et gagnent.	

Nota. 1° Il va sans dire que dans notre démonstration

nous supposons que le P blanc ne peut être pris par le R noir, comme si l'on avait la position suivante : R blanc à 7R, P blanc à 3R, R noir à 4R. Il est évident que les Noirs prendront le Pion et que la partie sera forcément nulle ; mais cette remarque est presque une naïveté.

2° La règle générale ci-dessus, sert de base à la règle suivante ; c'est par elle que se terminent un grand nombre de parties ; aussi y renverrons-nous souvent ; on peut l'appeler la fin du commencement.

3° La démonstration des différents points de la Règle 1 est chose si simple, que nous ne nous y arrêterons pas.

31. *Avantage d'une règle générale applicable à toutes les fins de partie de même espèce.* S'il en coûte pour découvrir d'abord et formuler ensuite une règle générale, on en est bien dédommagé dans la pratique, puisque dans les positions, quelque diverses qu'elles soient, tout se réduit à appliquer la règle dans un de ses points.

32. *Stratégie générale pour l'attaque et pour la défense de cette fin de partie.* Les Blancs ne doivent avoir ici qu'un *point de mire :* c'est de conquérir *une* des cases *efficaces*, s'ils n'en occupent pas encore, ou de s'y maintenir quand ils y sont.

Les fonctions du Roi noir sont d'interdire *toutes* les cases efficaces ; son rôle paraît donc autrement compliqué que celui du monarque rival.

APPLICATION DES RÈGLES A LA PRATIQUE.

33. Nous regardons comme oiseuse toute *théorie* qui n'a pas d'application dans la *pratique* du jeu.

34. Après avoir exposé nos *règles*, nos *principes*, nos *points de mire*, nous donnerons, et toujours en diagrammes, autant que possible, un certain nombre de *positions*. Elles seront considérées comme positions *théoriques* quand elles pourront se rattacher à une Règle donnée préalablement ; autrement, elles ne seront que des exercices *pratiques*. Les solutions seront censées théoriques ou pratiques, suivant les positions respectives auxquelles elles appartiendront.

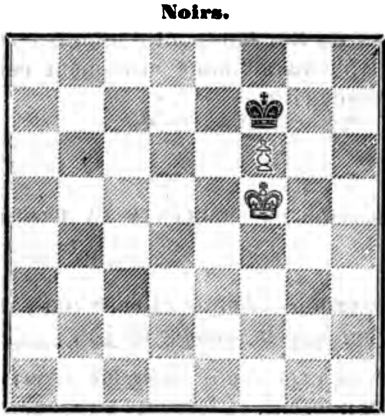
APPLICATION DE LA RÈGLE GÉNÉRALE 1 (R ET P CONTRE R).

Jugement préalable.

35. Nos solutions seront toujours précédées d'un *jugement préalable* sur la position, en présence de l'Échiquier ou même du diagramme, avant de mettre la main aux pièces. C'est sur cette puissance d'appréciation mentale que se mesure la force relative d'un joueur. Il est peut-être peu d'études plus propres à hâter les progrès que l'exercice et l'habitude de l'appréciation préalable. Nous conseillons particulièrement à l'amateur de ne recourir à la solution qu'après avoir essayé de résoudre lui-même, quand il se sera parfaitement approprié la *Règle*, le *principe* ou le *point de mire,* en s'aidant d'abord de ce que nous appelons le *jugement préalable,* qui n'est que la perspective du fort et du faible d'une position, et du résultat qui doit suivre en conséquence.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS, *c'est-à-dire, de quelque côté que soit le trait. Le Roi joue à 1F, afin de forcer les Blancs à lui donner échec dans les conditions du point* (G) *de la règle générale* 1.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5R	1 R . 1F! oblg
2 R . 6R	2 R . 1R
3 P . 7F éch	3 R . 1F

Remise.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1F! oblg
2 R . 6C	2 R . 1C
3 P . 7F éch	3 R . 1F

Remise.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ; *ils ne peuvent être empêchés de parvenir à une des quinze cases efficaces*, page 12. (Règle générale 1, A.)

Trait aux Noirs. — REMISE; *dès leur* 3e *coup, ils interdisent toutes les cases efficaces.* (Règle générale 1, E.)

Solution et marche ordinaire dans cette fin de partie.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2F	1 R . 2R
2 R . 3R	2 R . 3R

3 R . 4R. Le Roi blanc s'étant emparé d'une des cases efficaces, la partie est forcément gagnée.

	3 R . 3F
4 R . 5D, case efficace.	4 R . 2R

5 R . 5R. Il est évident que si vous poussiez P à 4R, vous ne pourriez plus occuper aucune case efficace, et la partie serait remise.

	5 R . 2F
6 R . 6D	6 R . 1F
7 R . 6R	7 R . 1R. Ils prennent

l'opposition 1.3, mais comme vous avez le Pion à jouer vous regagnez immédiatement la position gagnante.

8 P . 4R	8 R . 1F
9 R . 7D	9 R . 2F

10 P . 5R, et les Noirs ne peuvent plus vous empêcher d'aller à Dame.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 2R
2 R . 2D	2 R . 3D
3 R . 3R	3 R . 4R ! oblg. Les

Noirs empêchent le Roi blanc de prendre une seule des quinze cases *efficaces* qui sont en avant du Pion, la partie est forcément nulle.

4 R . 3F	4 R . 4F
5 P . 4R éch	5 R . 4R
6 R . 3R	6 R . 3R
7 R . 4D	7 R . 3D
8 P . 5R éch	8 R . 3R
9 R . 4R	9 R . 2R, jouant tou-

jours ainsi en avant du P.

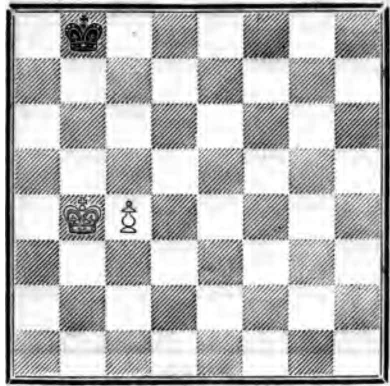
10 R . 5F	10 R . 2F
11 P . 6R éch	11 R . 2R
12 R . 5R	12 R . 1R
13 R . 6D	13 R . 1D oblg
14 P . 7R éch	14 R . 1R

Partie nulle.

ÉTUDE N° 3.



Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours; *le R noir pouvant, dans tous les cas, interdire toutes les cases efficaces.* (Règle générale 1, F.)

Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	R . 5C	1	R . 2C
2	R . 5F	2	R . 2F
3	R . 5D	3	R . 2D
4	P . 5F	4	R . 2F
5	P . 6F	5	R . 1F
6	R . 6D	6	R . 1D

Partie remise.

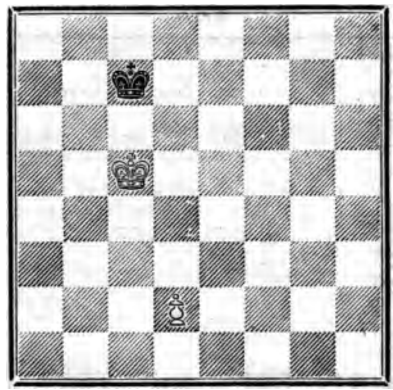
Noirs ayant le trait.

1	...	1	R . 1F! oblg.
2	R . 5F	2	R . 2F
3	R . 5D	3	R . 2D

Partie remise comme ci-dessus.

ÉTUDE N° 4.





Blancs.

Jugement préalable.

GAGNÉ TOUJOURS; *de quelque manière que commencent les Blancs et les Noirs, avec ou sans trait, toutes les cases efficaces resteront sauvegardées.*

Blancs ayant le trait.

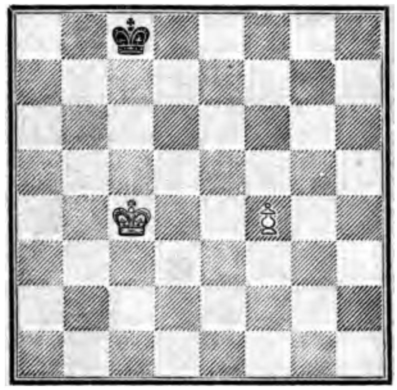
Blancs.	Noirs.
1 R . 5D	1 R . 2D
2 P . 4D	2 R . 2R
3 R . 6F	3 R . 1D
4 R . 6D	4 R . 1F
5 R . 7R, et gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 2D
2 R . 5D	2 R . 2F
3 R . 6R	3 R . 1D
4 R . 6D	4 R . 1R
5 P . 4R	5 R . 1D
6 P . 5R	6 R . 1F
7 R . 7R, et gagnent.	

ÉTUDE N° 5.


Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours; *si les Blancs ont le trait et pour le mieux jouent leur R en avant, les Noirs prendront la distance* 1.3. (Règle générale 1, F.)

Si les Noirs commencent, ils joueront 1—*R* . 1 *D, seule case de salut, et le coup suivant ils prendront la distance* 1.3 *comme ci-devant.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5D	1 R . 2D
2 R . 5R	2 R . 2R
3 P . 5F	3 R . 2F
4 P . 6F	4 R . 1F, obligé.
5 R . 6R	5 R . 1R
6 P . 7F éch. Règle (G).	

Remise.

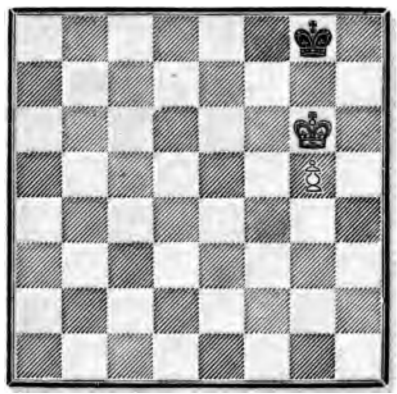
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1D !
2 R . 5D	2 R . 2D

Remise comme ci-dessus.

ÉTUDE N° 6.


Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

GAGNÉ TOUJOURS. (Règle générale 1, B.)

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 6T ! oblg (A)	1 R . 1T
2 P . 6C	2 R . 1C
3 P . 7C, Règle (C), et gagnent.	

(A)

1 R . 6F, mauv. conduisant à un des cas de remise (Règle générale 1, K), à cause du coin.

	1 R . 2T ! oblg
2 P . 6C éch	2 R . 1T !

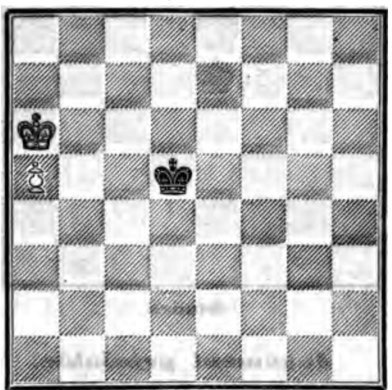
Partie nulle.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1T
2 R . 7F	2 R . 2T
3 P . 6C éch	3 R . 1T
4 P . 7C éch, et gagnent.	

ÉTUDE N° 7.





Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ par 1 R . 7C.

Trait aux Noirs. — REMISE par 1 R . 3FD. (Règle générale 1, H et I.)

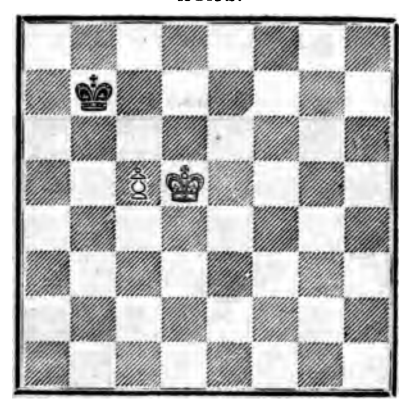
Noirs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 ...	1 R . 3FD (Règle I).
2 R . 7T	2 R . 2F
3 P . 6T	3 R . 1F
4 R . 6C	4 R . 1C
5 P . 7T éch	5 R . 1T (Règle H).

Remise.

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ. (Règle générale 1, B.)
Trait aux Noirs. — REMISE. (Règle générale 1, E.)

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 6D, case efficace.	
	1 R . 1F
2 R . 6F. Il est évident que si les Blancs jouaien 2 P . 6F la partie serait nulle.	
	2 R . 1D
3 R . 7C, et gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1...	1 R . 2F, défendantle neuf cases efficaces.
2 P . 6F	2 R . 1F oblg
3 R . 6D	3 R . 1D
4 P . 7F éch. (Règle générale 1, G.)	

Remise.

Nota. Pourquoi multiplier les exemples, puisque, avec l: Règle, on peut résoudre à première vue toutes les positions

CHAPITRE II.

Roi et Pion contre Roi et Pion.

36. Ici, et pour la suite, nous avons besoin d'un nouveau fil conducteur pour nous guider dans les labyrinthes plus ou moins compliqués que nous avons à parcourir ; ce fil, c'est la Règle 2 dite des *limites*. Ces deux Règles seront comme deux *points de mire* que nous ne cesserons d'avoir sous les yeux, surtout dans les positions où il ne reste que des Pions.

37. Nous entendons par *limites* de chaque terrain, les trois cases (au plus) qui se trouvent à droite et à gauche du P qui arrête le Pion adverse et qui sont marquées de points noirs (limites des Noirs), et de points blancs (limites des Blancs). Voir le diag. 1.

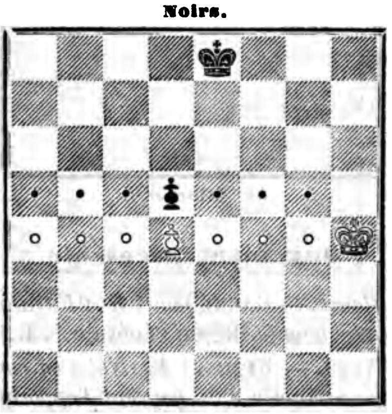
PRINCIPE V. Règle 2, dite des Limites.

38. *Dans la position de l'étude 1, où deux Pions s'arrêtent, celui des deux Rois qui touchera le premier une des cases-limites de l'adversaire, prendra le P ennemi en conservant le sien, sauf les trois exceptions que nous allons voir.*

39. L'expérimentation a démontré l'exactitude de la Règle des *limites*.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Solution théorique et preuve de la Règle 2, ou des limites.

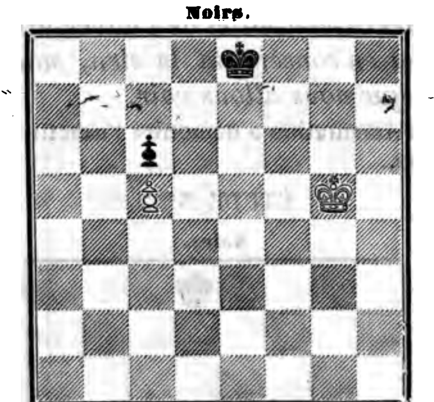
Blancs.	Noirs.
1 R . 5C, s'emparant d'une case limite adverse et du P noir.	
	1 R . 2R! Opposition virtuelle 3.3.
2 R . 5F	2 R . 3D, ou ce qu'on voudra.
3 R . 6F	3 R . 2D
4 R . 5R	4 R . 3F

5 R . 6R, gagnant le P, à cause de leurs cases 5R et 5FD à *opposition brisante,* dont nous parlerons,

Les Blancs gagnent le P noir, mais non la partie, car sur le coup où les Blancs prendront le P, le R noir remettra par Règle générale 1, F, en se plaçant à 1.3 du R adverse.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ *par* 1 *R* . 6*F* (limites); *le P noir est pris et la partie gagnée.* Règle générale 1, B.)

Trait aux Noirs. — REMISE; *les Noirs en portant leur R à* 2*R* (opposition virtuelle 3.3) *gagnent l'opposition réelle* 1.3, *défendent leurs limites, leur P et leur partie,*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 6F	1 R . 1D
2 R . 6R	2 R . 2F
3 R . 7R	3 R . 1F
4 R . 6D	4 R . 2C
5 R . 7D	5 R . 1C

6 R pr P et gagnent en vertu de la Règle générale 1, B.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 2R
2 R . 5F	2 R . 2F
3 R . 5R	3 R . 2R, et la partie

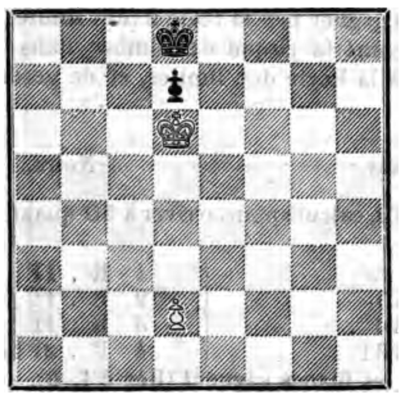
est remise, le R noir restant toujours à la distance 1.3. Les Blancs pourraient sans danger laisser prendre leur P.

4 R . 4D	4 R . 3R
5 R . 4F	5 R . 4R
6 R . 3F	6 R . 4D
7 R . 4C	7 R . 5D
8 R . 3C	8 R pr P

9 R . 3F, remise Règle générale 1 (F).

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS; *les Noirs feront prendre leur P en le poussant deux pas; puis, ils joueront leur R à la distance* 1.3, *remettant.* (Règle générale 1, F.)

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4D	1 R . 1F
2 R . 7R	2 P . 4D, seul coup pour remettre la partie.
3 R . 6D	3 R . 1D
4 R pr P	4 R . 2D

Remise. (Règle générale 1, F.)

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1F
2 R . 7R	2 R . 2F
3 P . 4D	3 P . 4D
4 R . 6R	4. R . 3F
5 R . 5R	5 R . 2F oblg.
6 R pr P	6 R . 2D

Remise comme ci-dessus.

Nota. Si le R blanc reste à sa case attendant que son P soit parvenu à 5D, pour empêcher le P noir de jouer deux cases, afin de gagner par la règle 2 (des limites) en prenant le P noir, il court le risque de tomber dans le *trébuchet*, 3e exception à la Règle des limites, et de perdre la partie. Exemple :

Blancs. Noirs.

1 P . 3D, calculé pour arriver à 5D quand le R jouera à 1F.

	1 R . 1F
2 P . 4D	2 R . 1D
3 P . 5D	3 R . 1F
4 R . 7R !	4 R . 2F ! Si le P noir se sacrifie ici les Blancs gagnent (Règle 1, B).

5 R . 8R. Si vous jouiez 5 P . 6D échec, vous vous mettriez dans le *trébuchet*, ils répondraient par 5—R . 3F et gagneraient.

5 R . 3D

Remise.

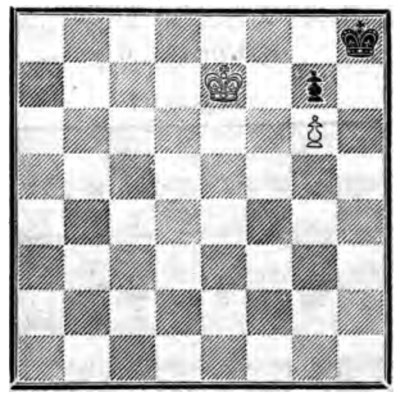
TROIS EXCEPTIONS A LA RÈGLE DES LIMITES.

1re *exception.* Voisinage d'une case angulaire. Exemple :

ÉTUDE N° 4.



Noirs.



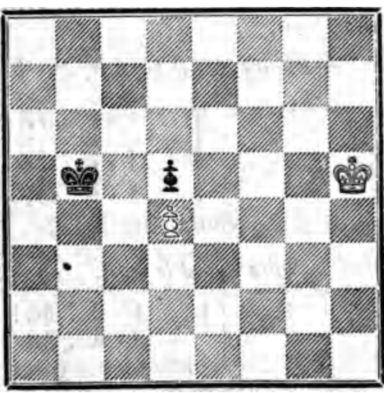
Blancs.

Il n'y a pas de passage pour le R blanc. **REMISE TOUJOURS.**

2e *exception.* Éloignement du R par rapport à son Pion.

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blancs.

Blancs.	Noirs.

1 R . 5CR, le R blanc joue et s'empare d'une case limite ennemie, mais il est trop éloigné de son P et il perd.

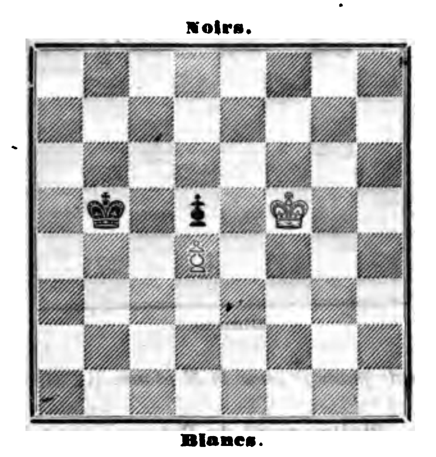
	1 R . 5FD
2 R . 4FR	2 R pr P et gagnent par

la Règle générale 1, A.

3[e] *exception.* Le Trébuchet.

ÉTUDE N° 6.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Dans tous les cas, les Rois restent à distance de tierce des Pions.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4F!	1 R . 5C!
2 R . 5F	2 R . 4C

Nulle.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 5C!
2 R . 4F!	2 R . 4C
3 R . 5F	

Nulle.

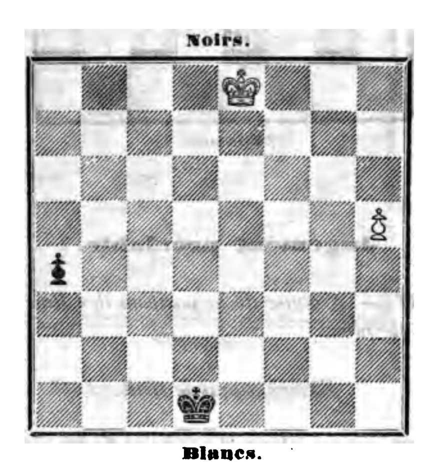
Celui qui voudra *faire de l'esprit* en cherchant à gagner perdra. Exemple :

1 R . 5R	1 R . 5FD, prenant son rival au trébuchet.
2 R joue.	2 R pr P, et gagne.

POSITIONS ET SOLUTIONS PRATIQUES.

ÉTUDE N° 7.

Le Parallélogramme.



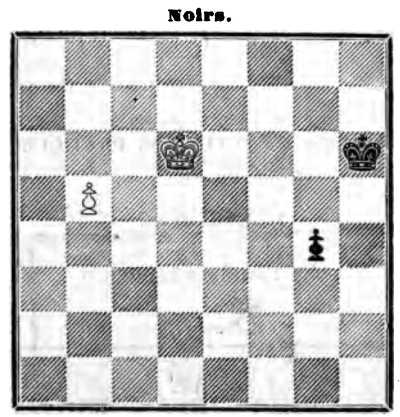
Jugement préalable.

TRAIT GAGNE. — *Le Pion qui fait Dame le premier empêche l'autre de faire Dame.*

Blancs.	Noirs.
1 P . 6T	1 P . 6T
2 P . 7T	2 P . 7T
3 P fait D et gagnent.	

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait gagne. — *A cause de la position des Rois à qui il faudrait un temps de plus.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 6C	1 P . 6C
2 P . 7C	2 P . 7C
3 P fait D	3 P fait D
4 D . 8TR éch	4 R . 3C

5 D . 8CR éch, et ils gagnent la D et la partie.

Noirs ayant le trait.

1...	1 . 6C
2 P . 6C	2 P . 7C
3 P . 7C	3 P fait D
4 P fait D	4 D . 7TR ou 6CR éch

et gagnent la D et la partie.

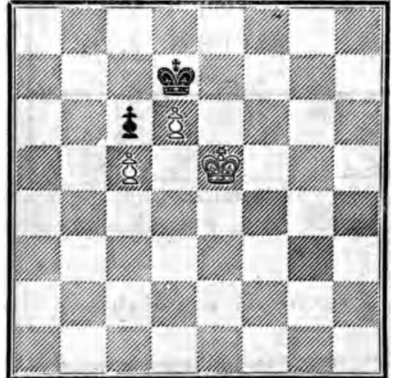
CHAPITRE III.

Roi et deux Pions contre Roi et Pion.

Nota. Nos deux règles vont continuer de nous servir de *point de mire.*

ÉTUDE N° 1.


Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Blancs gagnent toujours. — *Le P . 6D sera sacrifié ; le P noir pris par la Règle des limites, et la partie gagnée par la Règle générale* 1, B.

	Blancs.		Noirs.
1	R . 6F	1	R . 1D
2	P . 7D	2	R pr P
3	R . 7F	3	R . 1D
4	R . 6R	4	R . 2F
5	R . 7R	5	R . 1F
6	R . 6D	6	R . 2C
7	R . 7D	7	R . 1C
8	R pr P, Règle 1, B.	8	R . 1F
9	R . 6D	9	R . 1D
10	P . 6F	10	R . 1F

11 P . 7F, et ils gagnent. (Règle générale 1, C.)

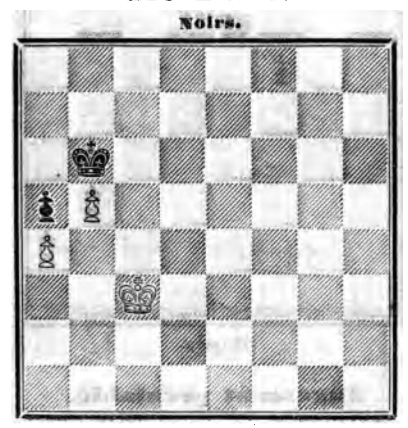
Les Blancs peuvent gagner d'une autre manière, toujours par la Règle des limites, mais ils sont obligés de sacrifier le P . 6D.

1 R . 4D	1 R . 1D
2 R . 4F	2 R . 1F
3 R . 4C	3 R . 1C
4 R . 5T	4 R . 2C
5 P . 7D	5 R . 2F
6 R . 6T	6 R pr P
7 R . 7C	7 R . 1D

8 R pr P, et ils gagnent comme précédemment.

Si les Noirs avaient le trait, les Blancs gagneraient de même en jouant à leur 1er coup R . 6F.

ÉTUDE N° 2.



Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS : *par 1 R . 4D (opposition 3.3) et la Règle des limites, les Noirs ayant contre eux le carré du Pion.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4D	1 R . 2F
2 R . 5R	2 R . 2C
3 R . 5D	3 R . 3C
4 R . 6D	4 R . 2C
5 R . 5F	5 R . 2F
6 P . 6C éch	6 R . 2C

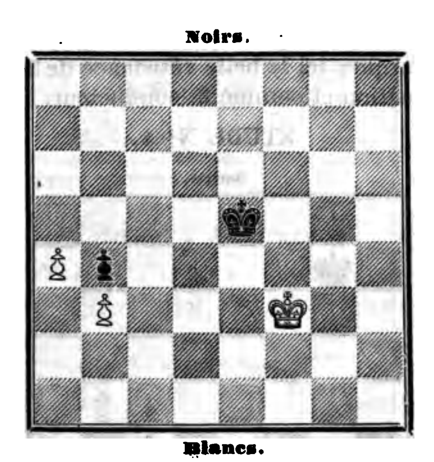
7 R . 5C, et gagnent.

Noirs ayant le trait.

1 ... | 1 R . 4F; ils remettraient, s'ils n'avaient pas contre eux la règle du carré du P.
2 R . 3D, comptant sur le carré du P.
| 2 R . 4D
3 R . 3R | 3 R . 4R
4 R . 3F | 4 R . 4D, commandé par le carré du P.
5 R . 4F, décisif. | 5 R . 3D
6 R . 4R | 6 R . 3R, opposition 1.3 qui sera *brisée* par la case 6FD des Blancs.
7 R . 4D | 7 R . 3D
8 R . 4F, efficace. | 8 R . 2F
9 R . 5D, case limite ennemie.
| 9 R . 3C
10 R . 6D | 10 R . 2C
11 R . 5F | 11 R . 2T, pour faire pousser le P, ce qui ferait partie nulle par 12—R . 3T.
12 R . 6F, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ; *limites et case* brisante *4FD.*
Trait aux Noirs. — REMISE; *par la vigueur et la continuité*

de l'opposition tant virtuelle que réelle, dont ils usent à chacun de leurs coups (stratégie instructive).

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3R	1 R . 4D
2 R . 3D	2 R . 4F
3 R . 4R, case limite.	3 R . 3D

4 R . 4D, et ils gagnent facilement.

Noirs ayant le trait.

	opposition.
1...	1 R . 4D—3.3
2 R . 4FR	2 R . 5D—1.3
3 R . 4C	3 R . 5R—1.3

4 R . 3T tendant le piége du carré du P.

4 R . 4D—3.5

5 R . 2C, essayant de leur gauche.

	5 R . 5R—3.3
6 R . 1F	6 R . 4D—3.5
7 R . 1R	7 R . 4R—1.5
8 R . 2D	8 R . 5D—1.3
9 R . 2F	9 R . 5R, avec l'aide

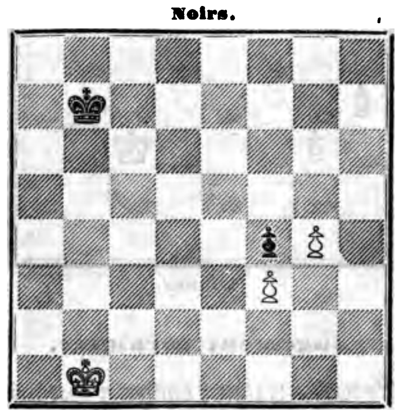
de la case *brisante* 6FD—3.3

10 R . 1C	10 R . 4D—3.5
11 R . 1F	11 R . 4R—3.5, remise.

On peut remarquer ici la belle résistance de la bisimparité, comme opposition et comme fil conducteur.

ÉTUDE N° 4.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ *par le carré du Pion* (évident).

Trait aux Noirs. — REMISE *par l'opposition* brisée *à leurs cases* 6*R et* 6*CR*.

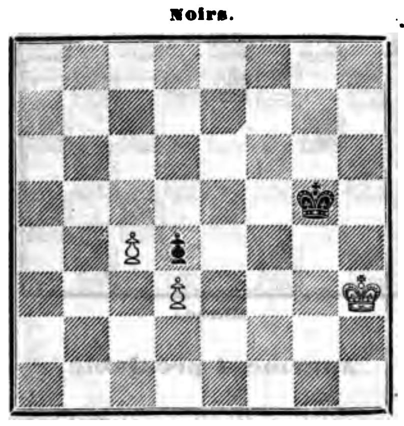
Noirs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 ...	1 R . 3F
2 R . 2F	2 R . 3D ! c'est le coup juste.
3 R . 2D	3 R . 3F. Si le Roi allait à 3R, les Blancs répondraient par 4 R . 3F; deux coups après, ils prendraient une des cases *limites* des Noirs et gagneraient la partie.
4 R . 2R	4 R . 3D
5 R . 2F	5 R . 4R
6 R . 2C	6 R . 3F
7 R . 2T	7 R . 3C
8 R . 3T	8 R . 4C

Remise.

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ *par* 1 *R*. 3*C*, *grâce aux limites et au carré du P; chose évidente.*

Trait aux Noirs. — PERDU; *ils ne peuvent défendre leurs limites à cause du P*. 4*FD*, *et du carré du P*.

Noirs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1...	1 R . 4F
2 R . 3C	2 R . 4C
3 R . 2F	3 R . 3F
4 R . 1R	4 R . 2R
5 R . 1D	5 R . 2D
6 R . 2F	6 R . 3D
7 R . 2C	7 R . 4F
8 R . 3T	8 R . 3F
9 R . 4C, case limite.	9 R . 3C
10 P . 5F éch, et gagnent.	

ÉTUDE N° 6.

Noirs.

Blancs.

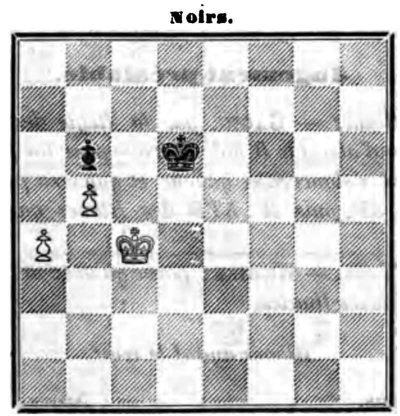
Jugement préalable.

GAGNÉ TOUJOURS. *Les Blancs ne doivent pousser leur P du F que lorsque le R noir sera relégué à* 1*TD*.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5R	1 R . 3F
2 R . 4D	2 R . 2D
3 R . 5D	3 R . 1F
4 R , 6R	4 R . 1D
5 R . 6D	5 R . 1F
6 R . 7R	6 R . 1C
7 R . 7D	7 R . 1T
8 P . 6F	8 P pr P
9 R . 7F	9 P . 4F
10 P . 7C éch	10 R . 2T
11 P fait D éch	11 R . 3T
12 D . 6CD, échec et mat.	

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours; *par* 1 *R* . 3*R des Noirs, opposition* 3.3, *aidée de leur case brisante* 4*FD*.

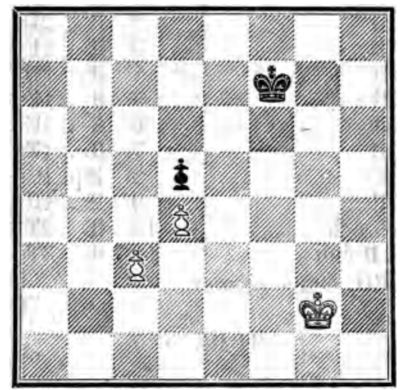
Noirs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 ...	1 R . 3R
2 R . 4D	2 R . 3D
3 R . 4R	3 R . 3R

Partie remise.

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ *par la Règle des limites. Le R blanc occupera d'abord le R noir à droite pour lui faire perdre des temps ; puis, il s'élancera à gauche et gagnera par R . 4TD en réplique à R . 3F; puis R . 5TD des Blancs gagnera par les limites.*

Trait aux Noirs. — REMISE ; *parce qu'avec un temps de plus, ils défendront leurs limites.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3F	1 R . 2C ou (A)
2 R . 3R	2 R . 2F
3 R . 2D	3 R . 2R
4 R . 2F	4 R . 2D
5 R . 3C	5 R . 3F
6 R . 4T	6 R . 3C
7 R . 4C	7 R . 3F
8 R . 5T, case limite, et gagnent.	

(A)

	1 R . 2R
2 R . 4C	2 R . 3F
3 R . 4F	3 R . 3R
4 R . 5C et gagnent.	

Noirs ayant le trait.

	Opposition.
1 ...	1 R . 3C—1.5
2 R . 3F	2 R . 4F—1.3
3 R . 3R	3 R . 3R—1.4, ne crai-

gnant rien à cause de la case brisante 4R.

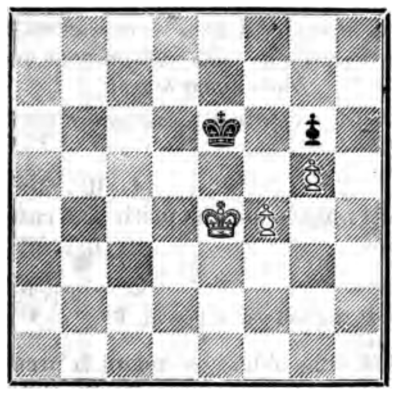
4 R . 4F	4 R . 3F—1.3
5 R . 3F	5 R . 2F—1.5
6 R . 3R	6 R . 2R—1.5
7 R . 3D	7 R . 2D—1.5
8 R . 2F	8 R . 3F—1.5
9 R . 2C	9 R . 3C—1.5
10 R . 3T	10 R . 4T—1.3

Partie nulle.

ÉTUDE N° 9.

Philidor.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE ; *les Noirs défendent leurs limites par l'opposition.*

Trait aux Noirs. — PERDU ; *en vertu des limites combinées avec le carré du Pion.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4D	1 R . 3D!

Si 1—R.4F, fatal,

2 R.3R, gagnant par l'opposition, comme quand les Noirs ont le trait.

2 R . 3D, tendant des piéges pour gagner l'opposition.

2 R . 2D, opposit. 1.5.

Si 2—R.4D

3 R.3R, et ils gagnent, à cause de la case *brisante* 5R.

4 R . 4D	4 R . 3D
5 R . 4R	5 R . 3R

Remise.

Noirs ayant le trait.

1 ... 1 R . 3D?

2 P . 5F! oblg, pour conquérir une case *limite*.

2 R . 2R

Si 2—P pr P

3 R pr P, gagnant par la Règle 1, B.

3 P . 6FR éch, oblg, continuant la première idée.

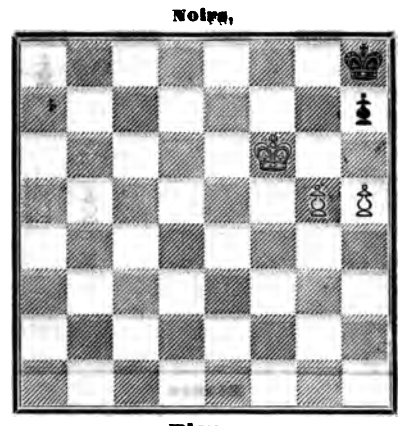
3 R . 3R, essayant la défense des limites.

4 P . 7FR!	4 R pr P
5 R . 5D, opposition 3.3	
	5 R . 2R
6 R . 5R	6 R . 2F

7 R . 6D, gagnant une case limite, puis le P et la partie par la Règle 1, B.

ÉTUDE N° 10.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours; *aucun coup ne pouvant débusquer le R noir, et les Noirs pouvant jouer impunément leur R ou leur P.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 6C	1 P . 3T
	Si 1 P pr P
2 P pr P	2 R . 1C
3 P . 7C, et ils gagnent.	(Règle générale 1, C.)
2 P . 7C éch	2 R . 2T

Partie remise.

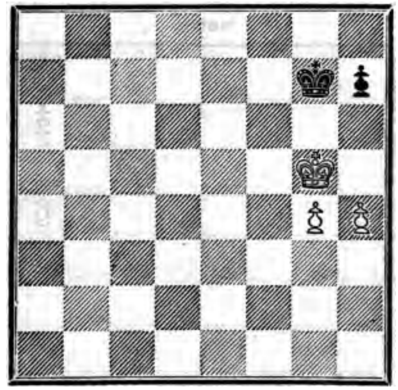
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1C
2 P . 6C	2. P pr P
3 P pr P	3 R . 1T ou 1F, Règle 1, G.

Partie remise.

ÉTUDE N° 11.





Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS ; *le R noir en maintenant l'opposition* 1.3, *ou en se retirant à 1T, obtient la remise par la Règle* 1, *G.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5F ou (A)	1 R . 2F
2 P . 5T	2 P . 3T ou (1)
3 R . 5R	3 R . 2R

Remise.

(1)

	2 R . 2C?
3 R . 6R	3 R . 3T? fatal.
4 R . 7F	4 R . 4C
5 R . 7C	5 R pr P
6 P . 6T, gagnant.	

(A)

1 R . 5T	1 R . 1T; si 1—R.1C.

perdu.

2 R . 6T	2 R . 1C
3 P . 5T	3 R . 1T
4 P . 5C	4 R . 1C
5 P . 6C	5 P pr P, 5 R . 1T serait

bon aussi.

6 P pr P	6 R . 1T
7 P . 7C éch	

Remise.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1T. Si 1—R . 1C,

fatal.

	Si 1 P . 3T éch
2 R . 5F	2 R . 2F
3 P . 5T	3 R . 2C

4 R . 6R, limite, et ils gagnent.

2 R . 6T	2 R . 1C
3 P . 5T	3 R . 1T
4 P . 5C	4 R . 1C
5 P . 6C	5 P pr P
6 P pr P	6 R . 1T

Partie nulle. (Règle générale 1, G.)

ÉTUDE N° 12.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ. *Règle des limites.*

Trait aux Noirs. — REMISE *pouvant défendre leurs limites.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5R	1 P . 4T, pour empêcher 2 P . 5T, ou (**A**) ou (**B**).
2 P . 5C	2 R . 2F
3 R . 6D	3 R . 1F
4 R . 6R	4 R . 2C
5 R . 5F	5 R . 2F
6 P . 6C éch, gagnant.	

(**A**)

	1 R . 2C, essayant de l'opposition 3.3.
2 P . 5T	2 R . 2F
3 R . 5F	3 R . 2C
4 R . 6R	4 R . 1T
5 R . 6F	5 R . 2T
6 R . 7F	6 R . 1T
7 R . 6C, gagnant.	

(**B**)

	1 R . 2F. Si 1—R . 2T, 2 P . 5T.
2 R . 5F	2 R . 2C
3 R . 6R	3 R . 3C
4 P . 5T éch	4 R . 4C
5 R . 7F, gagnant.	

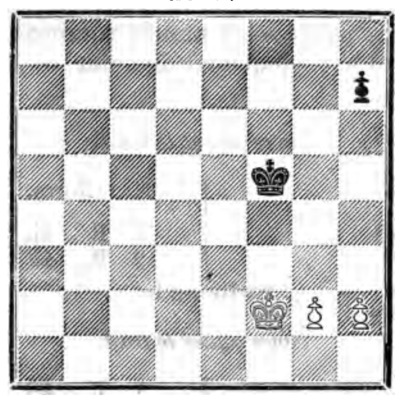
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 3F!
2 P . 5T	2 R . 3R, se défendant par leur case *brisante* 4CR.
3 R 4 R	3 R . 3F

Remise.

ÉTUDE N° 13.





Blancs.

Jugement préalable.

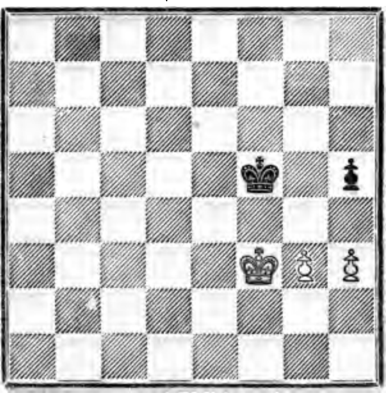
Contrairement à Lolli qui la croyait gagnée par les Blancs avec et sans le trait, on croit que la PARTIE EST REMISE *dans tous les cas.*

Nota. Nous nous contentons de donner quelques positions qui serviront de point de mire pour la stratégie.

I

Le Parallélisme.

Noirs.



Blancs.

Règle. N'importe à quelle hauteur de l'Échiquier cette figure soit formée, si ce sont les Blancs qui ont le trait la partie est **REMISE**, si c'est aux Noirs à jouer ils **PERDENT**.

Exception. La partie serait **REMISE TOUJOURS** si les Blancs se trouvaient à leur cinquième ligne et les Noirs à leur deuxième ligne.

Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	R . 3R	1	R . 4R
2	P . 4T	2	R . 4F

Partie nulle.

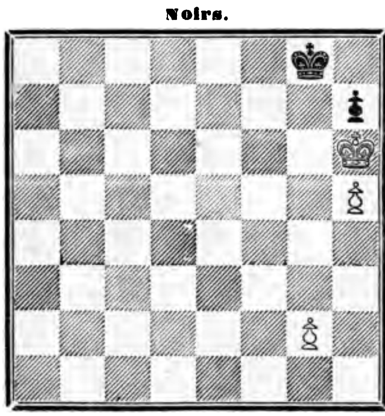
Noirs ayant le trait.

1	...	1	R . 4R
2	R . 3R	2	R . 4F
3	R . 4D	3	R . 3R
4	R . 4R	4	R . 3F
5	R . 4F	5	R . 3C
6	R . 5R	6	R . 4C
7	R . 6R, et ils gagnent.		

II

Position de Kling et Horwitz.

Noirs.



Blancs.

Gagné toujours. *Les positions du R noir à 1CR ou à 1TR reviennent au même, les Blancs pouvant jouer P . 3CR ou P . 4CR, suivant le cas.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 3C	1 R . 1T
2 P . 4C	2 R . 1C
3 P . 5C	3 R . 1T
4 P . 6C	4 P pr P
5 P pr P	5 R . 1C

6 P . 7C et ils gagnent. (Règle génerale 1, C.)

Noirs ayant le trait.

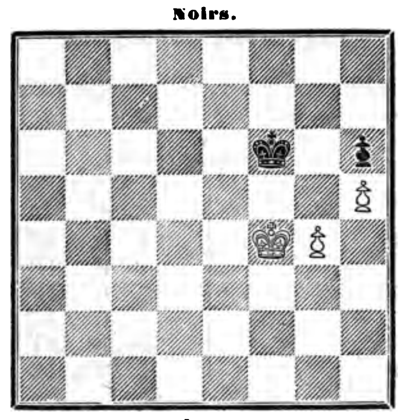
1 ...	1 R . 1T
2 P . 4C	2 R . 1C

3 P . 5C, et ils gagnent comme ci-dessus.

III

Le triangle obtusangle des Blancs.

Noirs.



Blancs.

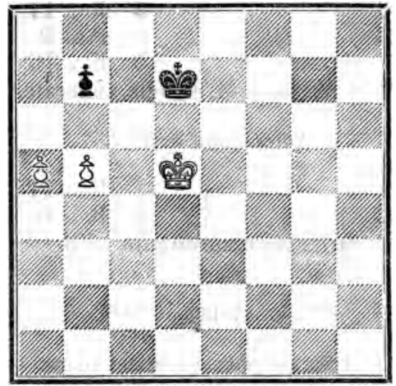
Remise toujours.

La solution de cette position est la même que celle du n° 1, le *Parallélisme,* avec cette différence que les Blancs ayant le PT avancé, la partie est remise, n'importe à qui est le trait.

Nous pensons qu'avec ces positions comme points de mire, la Règle des limites avec ses exceptions, la persistance à ne pousser le P noir qu'au moment opportun ou à le garder à sa case, sont des guides suffisants, tant pour l'attaque que pour la défense. Une démonstration rigoureuse se fait encore attendre : *Nil desperandam.*

ÉTUDE N° 14.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS, *à cause du voisinage du coin, 1re exception à la Règle des limites.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5F	1 R . 2F
2 P . 6C éch	2 R . 1C
3 R . 6D	3 R . 1F
4 R . 7R	4 R . 1C
5♠ R . 7D	5 R . 1T
6 P . 6T	6 R . 1C

Partie nulle.

Noirs ayant le trait.

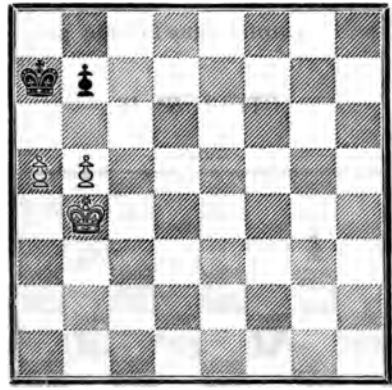
1 ...	1 R . 2F
2 R . 5F	2 P . 3C éch
3 P pr P éch	3 R . 2C

Partie nulle.

ÉTUDE N° 15.



Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ; *par la Règle générale 1, B, et l'un des Pions poussé à temps sous la protection de son Roi.*

Trait aux Noirs. — REMISE; *rentrant dans l'étude précédente.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 5F!	1 R . 1T ou (A)
2 R . 6D	2 R . 1C
3 R . 7D	3 R . 2T
4 R . 8F	4 R . 1T
5 P . 6T	5 P pr P
6 P . 6CR, gagnant.	

(A)

	1 R . 1C
2 R . 6C	2 R . 1T

3 R . 7F, et non pas P . 6T avec Stein, parce que les Noirs ne prendraient pas le P et la partie serait nulle.

3 R . 2T

4 P . 6T, et ils gagnent.

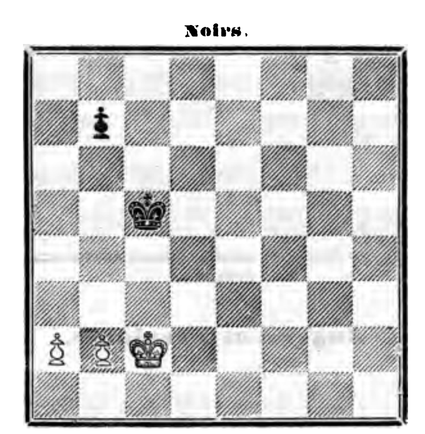
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1C
2 R . 5F	2 R . 2F

Partie nulle comme dans l'étude précédente.

ÉTUDE N° 16.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS : *par la Règle des limites qui tourne en faveur des Blancs par le jeu de leurs Pions.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3F	1 R . 4C
2 R . 4D	2 R . 5C
3 R . 5D	3 R . 4C
4 P . 3T	4 R . 5T
5 R . 4F	5 R . 4T
6 P . 3C	6 R . 3T
7 R . 5F	7 R . 4T
8 P . 4T	8 R . 3T
9 P . 4C	9 R . 2T
10 P . 5C	10 R . 1T
11 R . 6C	11 R . 1C

12 P . 5T, et ils gagnent comme dans l'étude précédente.

Noirs ayant le trait.

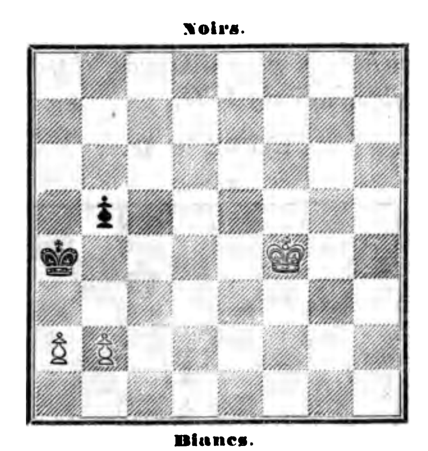
1 ...	1 R . 5F !
2 R . 2D !	2 R . 5D
3 P . 3C	3 P . 4C ou (**A**)
4 P . 3T	4 R . 4F, pour vous faire jouer 5 R . 3F.
5 R . 3R, favorisé par votre case brisante 4FD.	
	5 R . 4D
6 R . 3D	6 R . 4F
7 R . 4R, gagnant.	

(**A**)

	3 P . 3C
4 P . 3T	4 R . 4F
5 R . 3F	5 R . 4D
6 R . 3D	6 R . 4F
7 R . 4R, gagnant.	

ÉTUDE N° 17.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Blancs gagnent toujours : *par la Règle des limites et en ne remuant leurs Pions qu'au moment opportun.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4R	1 R . 5C
2 R . 4D	2 R . 5T
3 R . 5F	3 R . 4T
4 P . 3C	4 R . 3T
5 P . 4C, et ils gagnent.	

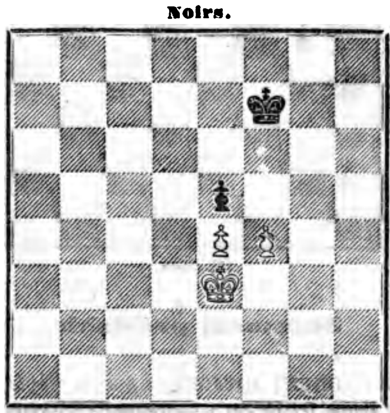
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 5C
2 R . 4R	2 R . 5F
3 R . 3R	3 P . 5C
4 R . 4R	4 P . 6C
5 P . 3T, et ils gagnent.	

40. **PRINCIPE VI.** *Quand deux Pions sont doublés sur la même colonne et sont soutenus par leur R, comme après le premier coup des Blancs de l'étude 18, si le P le moins avancé n'a pas encore atteint sa cinquième case, le R des deux Pions obtient une des deux cases efficaces de la Règle générale 1, A, et gagne.*

Si la position est plus avancée, il y a remise d'après la Règle générale 1, G.

ÉTUDE N° 18.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ. *Avant de sacrifier leur P . 5R, les Blancs attendront que leur R puisse au coup suivant occuper une case* efficace. (Règle générale 1, A.)

Trait aux Noirs. — REMISE *par P pr P, chose évidente.*

Blancs ayant le trait.

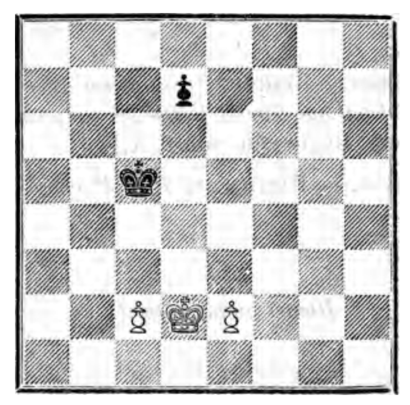
Blancs.	Noirs.
1 P pr P. Les Blancs peuvent encore gagner par les limites et le carré du P en jouant 1 P . 5F (voyez A).	
	1 R . 2R
2 R . 3D	2 R . 2D
3 R . 4F	3 R . 3F
4 R . 4D	4 R . 2F
5 R . 5D	5 R . 2D
6 P . 5R éch	6 R . 2R
7 R . 5R	7 R . 1R
8 R . 6D	8 R . 1D
9 P . 7D éch	9 R . 1R
10 P . 5R, et ils gagnent.	

(A)

1 P . 5F	1 R . 2R
2 R . 3D	2 R . 2D
3 R . 4F	3 R . 3F
4 R . 4C	4 R . 3D, forcé par le carré du PF blanc.
5 R . 5C, case limite, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 19.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ. *Les Blancs, en faisant Pion pour Pion, conquerreront une case efficace avec leur Roi.*

Trait aux Noirs. — REMISE; *en jouant P . 4D pour l'échanger contre un Pion blanc.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3F	1 P . 4D ou (A)
2 P . 3R	2 R . 3F
3 R . 4D	3 R . 3D
4 P . 3F	4 R . 3F
5 P . 4F	5 P pr P
6 R pr P	6 R . 3D
7 R . 4D, et ils gagnent.	

(A)

	1 R . 4D
2 R . 3D	2 P . 3D
3 R . 3F	3 R . 4F
4 P . 4R	4 P . 4D
5 P . 5R, et ils gagnent.	

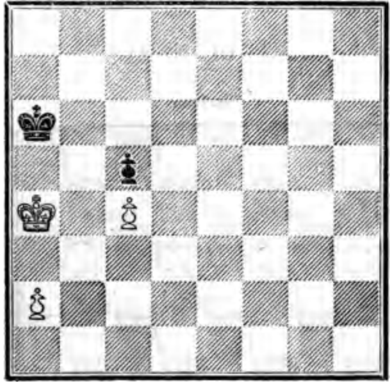
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 5F
2 P . 3F	2 P . 4D
3 P . 3R	3 R . 4F
4 R . 3D	4 R . 3F
5 P . 4F	5 R . 3D

Partie nulle.

ÉTUDE N° 20.





Blancs.

Jugement préalable.

Les Blancs gagnent toujours, *par le trébuchet qui est en faveur des Blancs à cause de leur PTD qui trouble la fête chez les Noirs. Le R Blanc court à 5D, faisant de l'*ESPRIT, mais ici fort à propos.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3T	1 R . 3C, s'ils jouaient

le R à 4T, les Blancs devraient répondre par R . 3C.

2 R . 2C	2 R . 4T
3 R . 3C	3 R . 3C
4 R . 2F	4 R . 4T
5 R . 2D	5 R . 5T

6 R . 3R	6 R . 5C
7 R . 3D	7 R . 6T
8 R . 4R	8 R . 5T, pour pren-

dre au trébuchet.

9 R . 5D	9 R . 5C

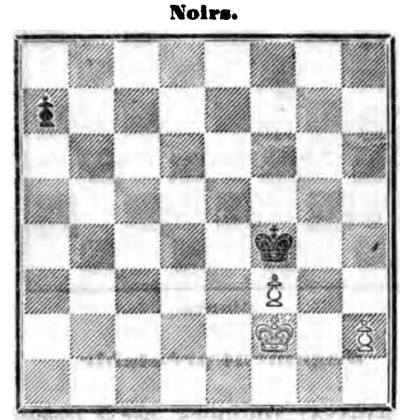
10 P . 3T éch, et ils gagnent.

Les Blancs joueraient de même si les Noirs avaient le trait.

41. PRINCIPE VII. *De deux Pions abandonnés et à la distance 2.3, le Roi ennemi ne peut prendre le moins avancé sans que l'autre prenne la distance 3.3 et lui échappe.*

ÉTUDE N° 21.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ. *Le principe VII leur donne le temps d'aller prendre le P noir et de revenir ensuite au secours de ses deux Pions.*

Trait aux Noirs. — REMISE ; *en jouant de manière à forcer les Blancs à abandonner leur P le plus avancé.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4T	1 P . 4T
2 R . 2R	2 P . 5T

3 R . 2D	3 P . 6T
4 R . 2F	4 R . 4F
5 R . 3C	5 R . 3C
6 P . 4F	
Si 6 R pr P	6 R . 4T, nulle.
	6 R . 4T
7 P . 5F, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4T
2 R . 2R, forcé par le carré du P noir.	
	2 P . 5T
3 R . 2D	3 R pr P

Remise.

CHAPITRE IV.

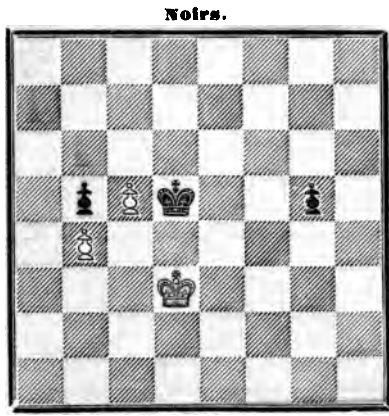
Roi et deux Pions contre Roi et deux Pions.

Continuons d'analyser avec le secours de la Règle 1 et de la Règle 2.

ÉTUDE N° 1.

Philidor.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours. *Le Roi noir peut, sans sortir du carré du PFD blanc, défendre son PCR et ses limites.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3R	1 R . 4R
2 R . 3F	2 R . 4F
3 R . 3C	3 R . 4R
4 R . 4C	4 R . 3F

5 R . 3C. Si les Blancs avançaient le PF, afin de prendre le PCR des Noirs et de gagner par les limites, le R noir remettrait la partie en appliquant la Règle générale, 1, F.

	5 R . 4R
6 R . 3F	6 R . 4F

Remise.

Noirs ayant le trait.

1...	1 R . 4R
2 R . 3R	2 R . 4D.

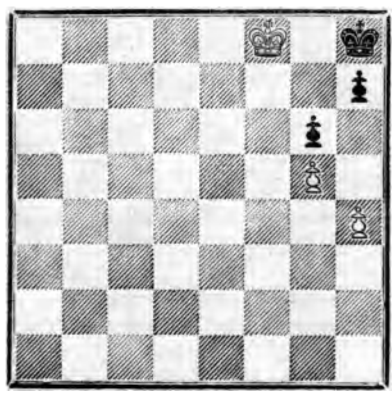
Si le Roi jouait à 4FR, les Blancs gagneraient en jouant 3 R . 4D.

3 R . 3F	3 R . 4R
4 R . 3C	4 R . 3R
5 R . 4C	5 R . 3F

Nulle comme ci-dessus.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Blancs gagnent toujours. *Un de leurs deux Pions doit aller à 6CR et gagner, quelle que soit la réponse des Noirs.*

Blancs ayant le trait.

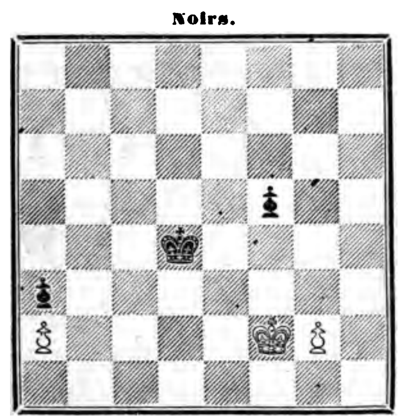
Blancs.	Noirs.
1 R . 7F	1 P . 3T !
2 P . 5T, coup ingénieux de M. Brede.	
	2 R . 2T
3 P pr PC échec, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 3T
2 P . 5T	2 P pr PT
3 P . 6C, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — **Remise.** *Ils avancent le PC un pas pour arrêter le PF adverse, et leur R va enfermer le Roi noir.*

Trait aux Noirs. — **Ils gagnent.** *Le Roi noir prend d'abord*

le PTD blanc, et se trouve enfermé; mais il arrête le PC blanc en poussant son PF une case, ce qui force le R blanc de délivrer son adversaire.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 3C	1 R . 6F
2 R . 2R	2 R . 7C
3 R . 2D	3 R pr P
4 R . 2F	4 R . 8T

Remise.

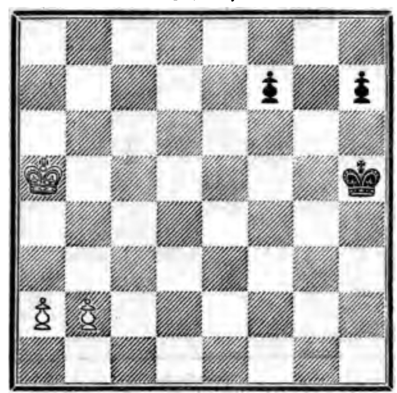
Noirs ayant le trait.

1 ... | 1 R . 6F, s'ils jouaient 1—P . 5F les Blancs répondraient par R . 3F, et la partie serait nulle.

2 R . 2R	2 R . 7C
3 R . 2D	3 R pr P
4 R . 2F	4 P . 5F
5 R . 1F	5 R . 6C, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 4.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Des deux côtés on arrive à Dame en même temps, mais les Blancs ayant le trait forcent*

l'échange des Dames, par là gagnent un temps, ce qui permet à leur autre P d'arriver le premier à Dame et de gagner.

Trait aux Noirs. — Remise. *Les deux Pions arrivant en même temps à Dame, la partie est évidemment nulle.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4C	1 P . 4F
2 P . 5C	2 P . 5F
3 P . 6C	3 P . 6F
4 P . 7C	4 P . 7F
5 P fait D	5 P fait D
6 D . 5CD éch	6 D pr D éch
7 R pr D	7 R . 5C
8 P . 4T, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 5.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — Ils gagnent. *Les Blancs commencent à s'emparer de l'opposition 1.3, puis leur R va protéger celui de ses deux Pions qui est opposé au côté d'où le R blanc est attaqué, et conquiert ainsi une case efficace de la Règle 1, A.*

Trait aux Noirs. — Remise. *Le R noir prend l'opposition 1.3, et ensuite garde ses limites.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4R	1 P . 4D éch
2 R . 4F; s'ils jouaient 2 R . 4D la partie serait nulle.	
	2 R . 3D
3 R . 5F	3 R . 4F ou (A)
4 R pr P	4 R . 5D
5 R . 6R	5 R pr P
6 R pr P, et ils gagnent.	

(A)

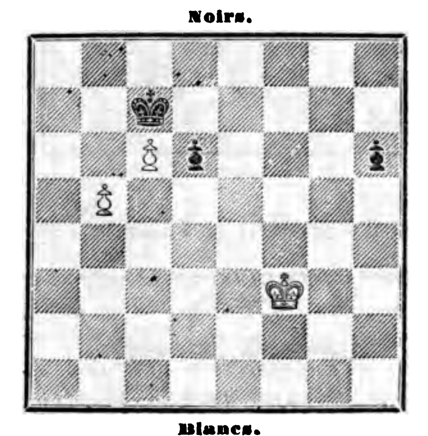
	3 R . 2R
4 P . 4D	4 R . 2F
5 P . 3F, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 4R
2 P . 4D éch	2 R . 4F
3 P . 3F	3 P . 4D
4 P . 4F	4 R . 3R
5 R . 3F	5 P . 4F

Remise.

ÉTUDE N° 6.



Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le Roi blanc prend le PD noir, en surveillant le carré du PT; puis abandonnant celui-ci, ils conduisent à Dame leur PF, secondés de leur Roi.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT, *par la Règle des deux Pions abandonnés à la distance 1.5 que nous verrons plus loin.*

Blancs ayant le trait.

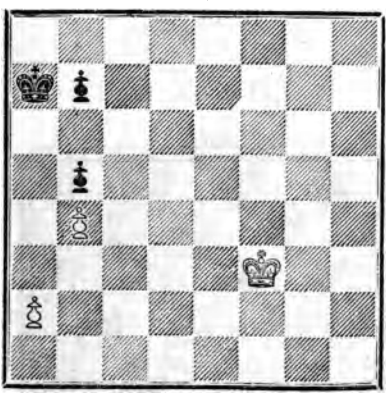
Blancs.	Noirs.
1 R . 4F	1 R . 3C
2 R . 5F	2 R . 2F
3 R . 6F	3 R . 3C
4 R . 6R	4 R . 2F; s'ils jouaient

le PT les Blancs gagneraient facilement en jouant R . 7D.

5 R . 5D	5 P . 5T
6 P . 6C éch	6 R pr P
7 R pr P	7 P . 4T
8 P . 7F, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT *par la Règle des limites, en acquérant un temps par P . 3TD.*

Trait aux Noirs. — **Remise** *par 1—R . 3C, et en avançant à temps leur PC, ils peuvent défendre leurs limites.*

Blancs ayant le trait.

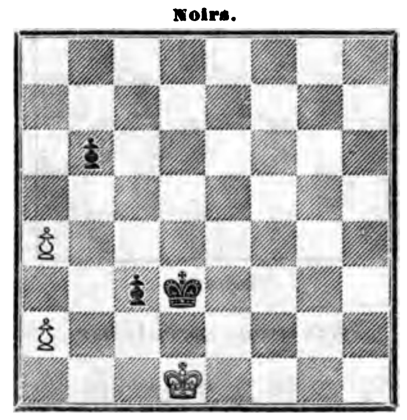
Blancs.		Noirs.	
1	R . 4R	1	R . 3T
2	R . 5D	2	R . 3C, meilleur.
3	R . 6D	3	R . 2T
4	R . 5F	4	R . 3T
5	P . 3T	5	P . 3C éch
6	R . 6F	6	R . 2T
7	R pr P	7	R . 2C
8	P . 4T, et ils gagnent.		

Noirs ayant le trait.

1	...	1	R . 3C
2	R . 4R	2	R . 3F
3	R . 5R	3	R . 2D
4	R . 5D	4	P . 3C
5	R . 5R	5	R . 2R
6	R . 5D	6	R . 2D
7	P . 3T	7	R . 2F
8	R . 6R	8	R . 3F
9	R . 7R	9	R . 2F

Remise.

ÉTUDE N° 8.



Jugement préalable.

Remise toujours. *Les Blancs par P . 5T sacrifient leur PT, puis arrêtent le PT noir par P . 4TD, et enfin remettent par Règle 1, H.*

Les Noirs avec le trait ne peuvent prendre un Pion qu'en cédant un, ce qui fait remise.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 5T	1 P pr P
2 R . 1F	2 P . 5T; s'ils pous-

saient le PF, les Blancs devraient répondre par 3 P . 4T.

3 R . 1D	3 R . 5D
4 R . 2F	4 R . 5F
5 P . 3T	

Remise.

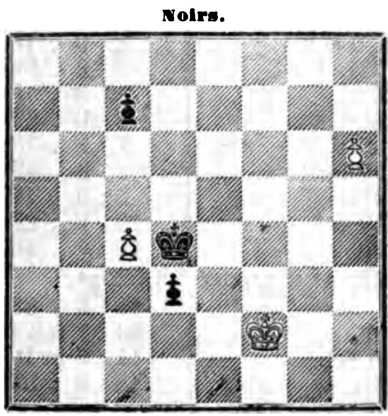
Noirs ayant le trait.

1...	1 R . 5D
2 R . 1F	2 R . 5F
3 R . 2F	3 R . 5C
4 R . 3D	4 R pr P
5 R pr P	

Remise.

ÉTUDE N° 9.

Noirs.



Blancs.

	R . 4F	3	R . 3T
4	P . 4C	4	R . 3C
5	P . 5T éch	5	R . 3T
6	R . 4R	6	R . 4C
7	R . 3F	7	R . 3T
8	R . 4F	8	R . 2T
9	P . 5C	9	R . 2C

10 P . 6C. Si les Blancs poussaient le PT la partie serait nulle.

		10	R . 3T
11	R . 4C	11	R . 2C
12	R . 5C	12	P . 6D
13	P . 6T éch	13	R . 1T
14	R . 6F	14	P . 7D
15	R . 7F	15	P fait D
16	P . 7C éch	16	R . 2T
17	P fait D éch	17	R pr P

18 D . 6CR, échec et mat.

Noirs ayant le trait.

1	...	1	R . 5C
2	R . 4R	2	R . 4T

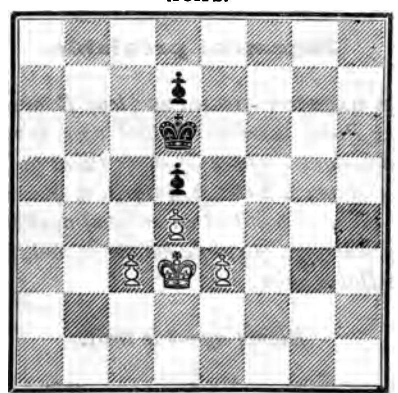
(Si 2 R . 6T

3 R . 3F, obligeant les Noirs à pousser leur PD ou à prendre le PT, et gagnant facilement.

3 P . 4T, et ils gagnent comme ci-dessus.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS, *par les limites. Les Blancs*

échangent un des Pions F ou R, et cela du côté opposé à la position du R noir, quand ils n'ont pas le trait, afin de se soustraire à son opposition. Cela fait, ils resteront avec deux Pions contre un et en position de gagner par les limites.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4R	1 P pr P éch
2 R pr P	2 R . 3R
3 P . 5D éch	3 R . 3D
4 R . 4D	4 R . 2R
5 R . 5F	5 R . 1R
6 R . 6D	6 R . 1D
7 P . 4F, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

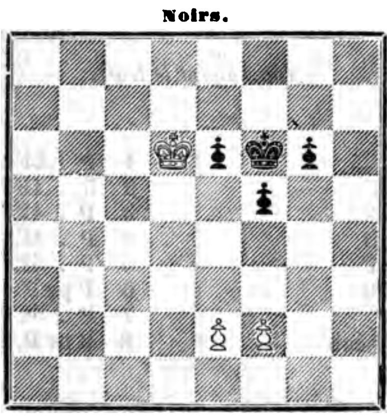
1 ...	1 R . 3F
2 P . 4R	2 P pr P éch, ou (A)
3 R pr P	3 R . 3D
4 P . 4F	4 R . 3R
5 P . 5D éch	5 R . 3D
6 R . 4D, et ils gagnent.	

(A)

	2 R . 3D
3 P . 4F	3 P pr PF éch
4 R pr P	4 R . 3F
5 P . 5D éch, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE; *en jouant d'abord 1 P . 4F, les Blancs forcent les Noirs à reculer; alors le R blanc se met en opposition 1.3 à 7D et paralyse tous les mouvements des Noirs.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT. *En empêchant 1 P . 4F des Blancs par 1—P . 5F ou 1—P . 4C.*

Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	P . 4F	1	R . 2F
2	R . 7D	2	P . 4C
3	P pr P	3	P . 4R
4	R . 6D	4	P . 5R
5	R . 5R	5	R . 3C
6	R . 4F	6	P . 6R
7	R pr P	7	R pr P

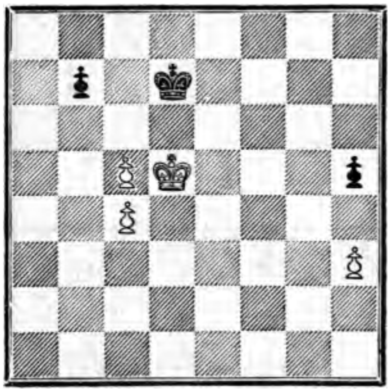
Remise.

Noirs ayant le trait.

1	...	1	P . 5F
2	P . 3F	2	R . 4F
3	R . 5F	3	P . 4R
4	R . 5D	4	P . 4C
5	R . 4F	5	P . 5R
6	R . 4D	6	P pr P
7	P pr P	7	P . 5C
8	P pr P éch	8	R pr P, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 4.





Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Après avoir sacrifié leur Pion doublé, les Blancs iront prendre le PT des noirs. Le R noir, pour disputer l'arrivée à Dame de votre PT, se mettra sur une case où votre nouvelle Dame prendra la Dame noire par échec à 8D.*

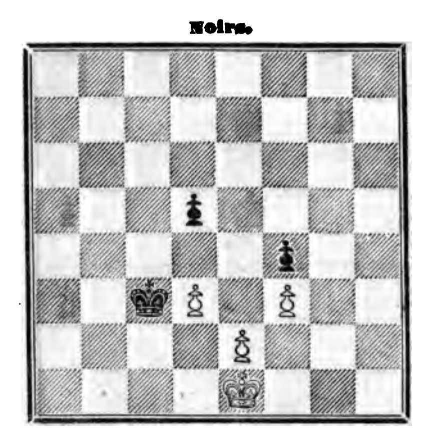
Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	P . 6F éch	1	P pr P éch
2	R . 5R	2	R . 2R
3	P . 5F	3	P . 5T
4	R . 5F	4	R . 2F
5	R . 5C	5	R . 3R
6	R pr P	6	R . 4D
7	R . 5C	7	R pr P
8	P . 4T	8	R . 3D
9	R . 6F	9	P . 4F
10	P . 5T	10	P . 5F
11	P . 6T	11	P . 6F
12	P . 7T	12	P . 7F
13	P fait D	13	P fait D
14	D . 8D éch, et ils gagnent.		

Le résultat serait pareil, si les Noirs avaient le trait.

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Les Noirs font partie nulle, pourvu qu'ils ne perdent pas le temps à empêcher le PF des Blancs d'aller à Dame, ce qui ferait gagner ceux-ci, et qu'ils poussent en avant leur PD, qui damera aussitôt que les Blancs et fera partie nulle.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4R	1 P pr P en passant!
2 P . 4FR	2 R pr P oblg. MM. Kling

et Horwitz font jouer ici 2—R . 5CD, qui fait perdre les Noirs (voir (A)).

3 P . 5FR	3 R . 7FD
4 P . 6FR	4 P . 5D
5 P . 7FR	5 P . 6D
6 P fait D	6 P . 7D éch
7 R . 2R	7 P fait D éch

Remise.

(A)

	2 R . 5CD
3 P . 5F	3 R . 4F

4 P . 4D éch, et ils gagnent.

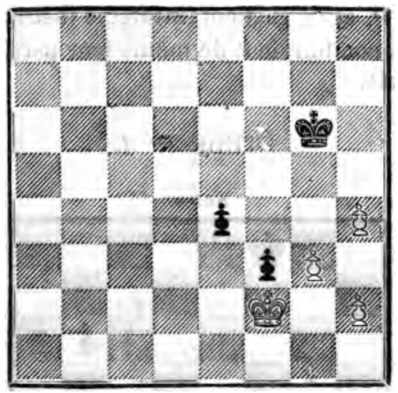
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 5D
2 R . 1D	2 R . 6C
3 R . 2D	3 R . 5C
4 R . 2F	4 R . 5T

Remise.

ÉTUDE N° 6.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Les trois Pions blancs, moyennant les temps que leur fait gagner leur Roi en allant à 3R et à 3C, restant dans le carré des P noirs, arrivent à immobiliser le R noir à 1TR; alors force à un des Pions de se sacrifier; l'autre s'offre en même sacrifice, mais avant de prendre, les Blancs sacrifient de leur côté le PT, puis prennent le P noir restant, et gagnent évidemment.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3R	1 R . 4T
2 P . 3T	2 R . 3C
3 P . 4C	3 R . 3T
4 R . 2F	4 R . 3C
5 R . 3C	5 R . 3T
6 P . 5T	6 R . 4C

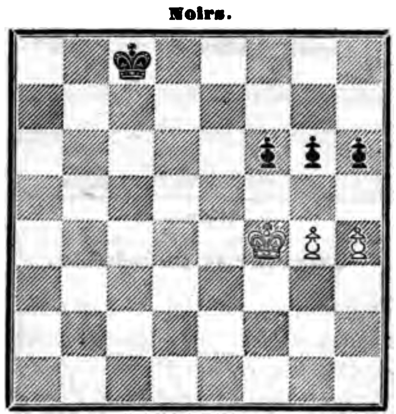
7	P . 4T éch	7	R . 3T
8	R . 2F	8	R . 2T
9	P . 5C	9	R . 2C
10	P . 6T éch	10	R . 3C
11	P . 5T éch	11	R . 2T
12	R . 3R	12	R . 1T
13	P . 6C	13	R . 1C
14	P . 7T éch	14	R . 2C
15	P . 6T éch	15	R . 1T
16	R . 2F	16	P . 6R éch
17	R pr PR	17	P . 7F
18	P . 7C éch	18	R pr P

19 R pr P, et ils gagnent (Stratégie instructive).

Les Blancs conduiraient de même leur partie si les Noirs avaient le trait.

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable,

Trait aux Blancs. — REMISE. *Par 1 P . 5T des Blancs, les Noirs sont forcés de prendre, sans quoi le R blanc gagnant un temps par R . 5FR, se rendrait maître du groupe des Pions noirs. Alors vous prenez le P, et le R noir a le temps de venir à 2FR faire remise par Règle 1, I.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT. *Le R noir vient au secours de ses Pions par 1 — R . 2D, et triomphe par la supériorité des forces et de la position.*

Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	P . 5T	1	P pr P
2	P pr P	2	R . 2D
3	R . 5F	3	R . 2R
4	R . 6C	4	R . 3R
5	R pr P	5	R . 2F
6	R . 7T	6	P . 4F
7	P . 6T	7	P . 5F
8	R . 8T	8	P . 6F
9	P . 7T	9	P . 7F

Les Blancs sont pats.

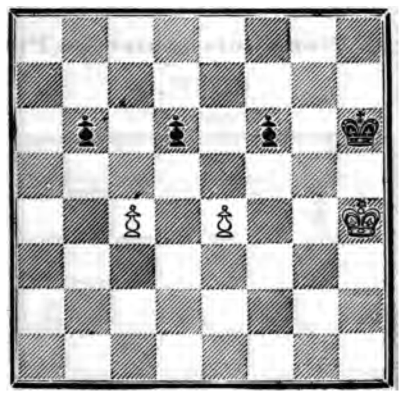
Noirs ayant le trait.

1	...	1	R . 2D
2	P . 5T	2	P pr P
3	P pr P	3	R . 3R
4	R . 4R	4	P . 4F éch
5	R . 4F	5	R . 3F
6	R . 3F	6	R . 4C, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 8.

Le Parallélisme.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours. *Les Pions étant condamnés à l'immobilité, les Rois voltigent en se tendant des piéges alternativement.*

La case 6R doit être soigneusement interdite au R blanc et le Pion noir 3F protégé par son Roi, car ce sont là des conditions rigoureuses de remise.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4C	1 R . 3C
2 R . 4F	2 R . 2F
3 R . 5F	3 R . 2R
4 R . 4C	4 R . 3R
5 R . 4F	5 R . 2R

Remise.

CHAPITRE VI.

Lutte de Pions contre Pions.

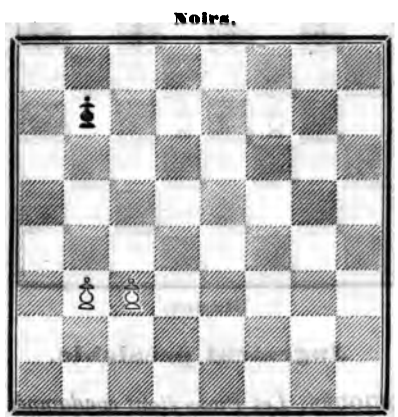
42. *Observation.* Combien de fins de parties que les Pions sont chargés de terminer en luttant les uns contre les autres ! Dans combien d'autres occasions ce débat de Pions ne se rencontre-t-il pas ? Et ce qu'il y a de plus grave ici, c'est qu'un Pion joué pour un autre, un Pion joué deux pas au lieu d'un seul, ou réciproquement, décident souvent du résultat. Nous allons donc donner quelques exemples tirés du Traité de Mouret, et que nous allons analyser avec notre méthode ordinaire.

§ Ier

Deux Pions unis contre un Pion.

ÉTUDE.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Ils doivent ici, et dans les positions semblables, quand ils le peuvent, laisser le trait aux Noirs, au moment ou ceux-ci ne peuvent jouer sans se faire prendre.*

Trait aux Noirs. — ILS PERDENT.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4F 1 P . 4C aurait fait remise.	
	1 P . 3C
2 P . 4C, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

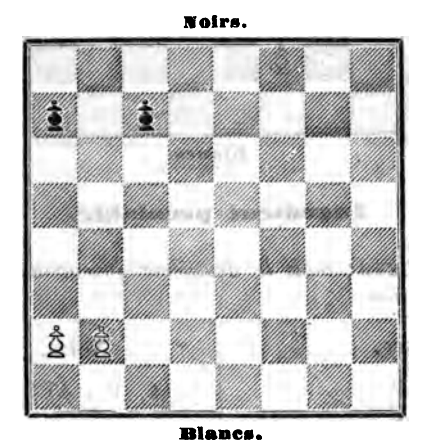
	1 P . 3C
2 P . 4F, et ils gagnent.	

§ II

Deux Pions unis contre deux Pions séparés.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Pions unis gagneront, mais ils doivent calculer d'avance le résulat de leur premier coup.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4C ! (A)	1 P . 3T
2 P . 3T	2 P . 3F
3 P . 4T, et ils gagnent.	

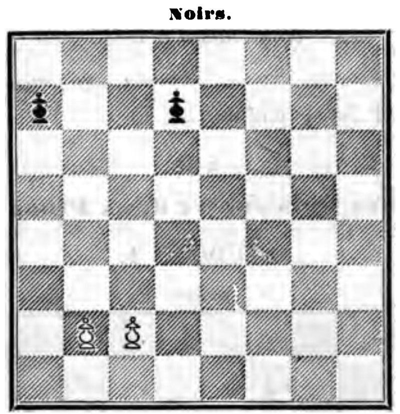
(A)

1 P . 3C, fatal.	1 P . 4T, gagnant ;

votre PC ne peut plus avancer.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT PERD ; *mais le deuxième joueur doit user d'une grande précaution*

Blancs.	Noirs.
1 P . 4F	1 P . 4T ! (A)
2 P . 5F	

2 P . 3C, aurait le même résultat.

2 P . 5T, et ils gagnent.

Au premier coup, le trait pouvait jouer 1 P . 3C et P . 4C, mais ils perdraient toujours.

(A)

Blancs	Noirs
	1 P . 3D, fatal.
2 P . 4C!	2 P . 3T

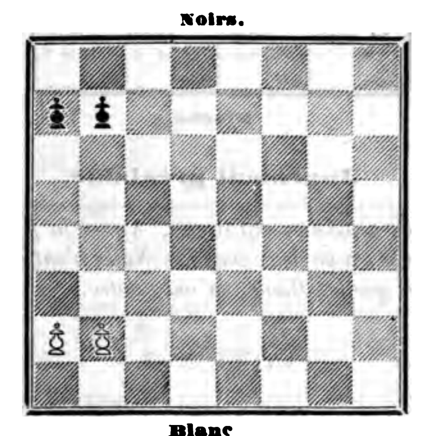
3 P . 4F, gagnant. Il est facile d'analyser les variantes. Les Noirs, avec le trait, perdraient, mais à condition que les Blancs suivraient la marche que les Noirs suivent ci-dessus.

§ III

Deux Pions unis contre deux Pions unis.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blanc

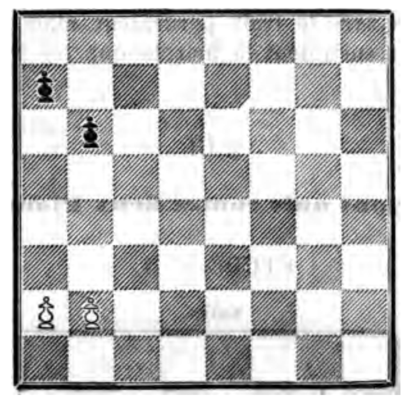
Jugement préalable.

Le trait perd. *Le second joueur a pour point de mire ici de copier exactement le jeu de l'adversaire, en jouant le même Pion, et cela un ou deux pas exactement comme lui. S'il manque une fois à cette règle, il court le risque de perdre, au lieu de gagner.*

Blancs.	Noirs.
1 P . 3C	1 P . 3C
2 P . 3T	2 P . 3T
3 P . 4T	3 P . 4T
4 P . 4C	4 PprP
5 P . 5T	5 PprP, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



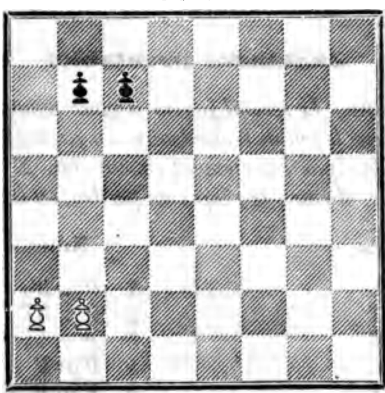
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Ayant la faculté de jouer leurs deux Pions un ou deux pas. Les Noirs n'ont que trois coups à jouer, tandis que les Blancs en ont quatre.*

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Le trait perd. *Le deuxième joueur doit imiter son jeu, comme à l'étude de la page* 85

Blancs.	Noirs.
1 P . 4C	1 P . 4C
2 P . 3T	2 P . 3F
3 P . 4T	3 P pr P, et ils gagnent.

§ IV

Pions unis à une case de distance.

ÉTUDE.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — Contrairement au jugement de Mouret, les Blancs étant plus avancés GAGNENT *avec le trait.*

Trait aux Noirs. — Remise ; *arrivant à Dame aussitôt que les Blancs.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 5T, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4F
2 P . 5T	2 P . 5F

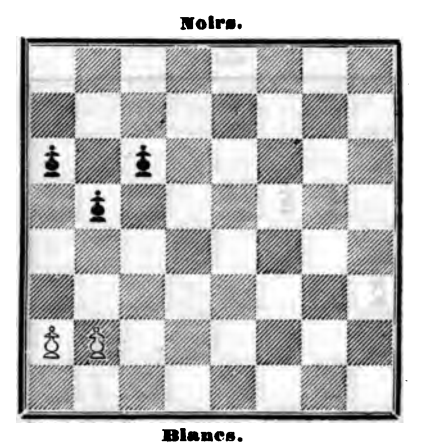
Remise.

§ V

Deux Pions unis contre trois Pions unis.

ÉTUDE.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

En ce cas, généralement parlant, trois Pions doivent gagner contre deux, car, moyennant la liquidation, il reste un Pion à celui qui en avait trois. Mais ici les Blancs ayant le trait, jouant 1 P . 4C, arrêtent les Pions de la T et du F qui ne peuvent bouger sans livrer passage.

CHAPITRE VII.

Lutte d'un Roi seul contre des Pions ABANDONNÉS **à leurs propres forces.**

§ Ier

Roi seul contre un Pion ABANDONNÉ.

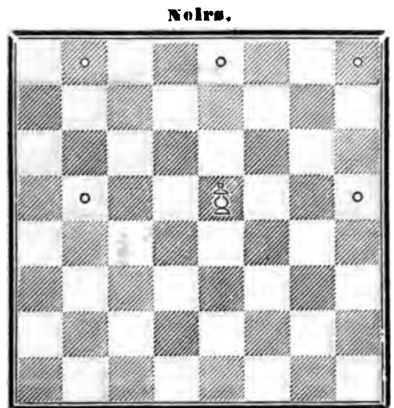
43. C'est le cas d'appliquer la Règle du carré du P qui ne nous est pas inconnue. On sait qu'un *carré est un rectangle qui a ses côtés égaux.*

44. PRINCIPE VIII. *Dans un carré de cases, la diagonale a le même nombre de cases que chacun des côtés de ce carré; la règle suivante repose sur cette particularité.*

RÈGLE DU CARRÉ DU P DÉVELOPPÉE.

45. En voici la formule : *Si le R adverse du P peut occuper une des cases du carré de ce Pion, le P sera arrêté ou pris; sinon, le P damera.*

Noirs.



Blancs.

46. Soit un P blanc à 5R (diag. ci-dessus), on voit que cette case est un des quatre sommets de chacun des deux

carrés, à droite et à gauche du P, et que l'on appelle chacun carré du P. Le carré de gauche a pour sommets 5R, 8R, 8CD et 5CD; ceux du carré de droite sont 5R, 8R, 8TR et 5TR (points blancs).

Ils contiennent chacun seize cases, ou 4×4.

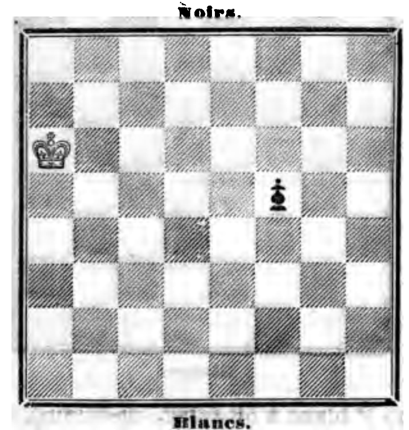
Si le P était à 6R, son carré serait de neuf cases ou 3×3; s'il était à 7R, il aurait quatre cases 2 × 2=4.

Enfin, si le P était à 8R, la base et la hauteur étant de 1; on aurait pour carré du P 1×1=1; en sorte, quand le R prend le P sur sa huitième case, la règle continue de s'observer, et le R exécute cette haute justice dans le domaine du carré du P.

47. Le carré du P n'est pas toujours complet sur l'Échiquier de soixante-quatre cases; par exemple, quand le P est à 2FR, les portions du carré qui sont à droite et à gauche n'en jouissent pas moins des propriétés du carré qu'on peut supposer entier, comme appartenant à un Échiquier suffisamment grand.

48. PRINCIPE IX. *La raison de la Règle du carré du P, c'est que de toutes les cases du carré, le R peut arriver au moins aussitôt que le P à la huitième case, en sorte que quand le P arrive à la septième case ou avant, le R est à une case contiguë, et le prend ou l'arrête.*

ÉTUDE.



LE TRAIT GAGNE.

§ II.

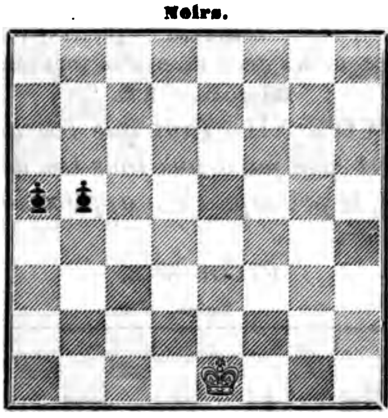
Roi seul contre deux Pions ABANDONNÉS.

Distance 1.2.

49. PRINCIPE X. *Le Roi, pour prendre les deux Pions, doit d'abord occuper une case commune à chacun des carrés des deux Pions, en sorte qu'au moment où il en prend un, il se trouve dans le carré de l'autre.*

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

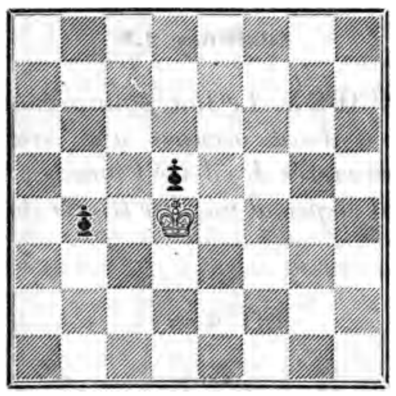
Blancs.	Noirs.
1 ...	1 P . 5CD
2 R . 1D	2 P . 5T
3 R . 1F	3 P . 6C
4 R . 1C, coup suffisant.	4 P . 6T
5 R . 1T	5 P . 7C éch, ou ce qu'on voudra.
6 R . 2T	6 P fait D éch
7 R pr D, gagnant.	

Distance 2.2.

50. PRINCIPE XI. *Si les Pions noirs restent immobiles, la partie est remise.*

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

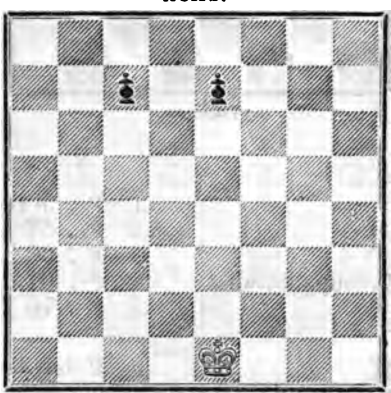
Le Roi blanc gagne les deux Pions s'ils sont forcés de jouer.

Distance 1.3.

51. PRINCIPE XII. *Tant que les deux Pions à 1.3 ne sont pas parvenus tous les deux à leur sixième case, le principe a son application. On peut l'expérimenter.*

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

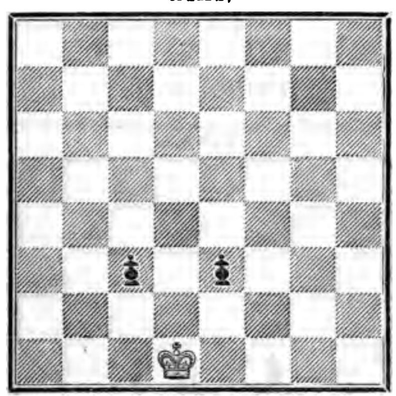
Blancs.	Noirs.
1 R . 2R	1 P . 4R
2 R . 3R	2 P . 4F

3 R . 3D, prenant les deux Pions.

52. PRINCIPE XIII. *Quand deux Pions abandonnés sont arrivés tous les deux à leur sixième case, le R ennemi étant placé comme dans le diagramme suivant:*

ÉTUDE N° 4.

Noirs.

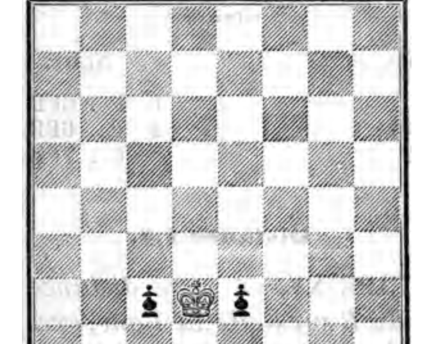


Blancs.

Le TRAIT PERD, *cela est évident.*

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blancs.

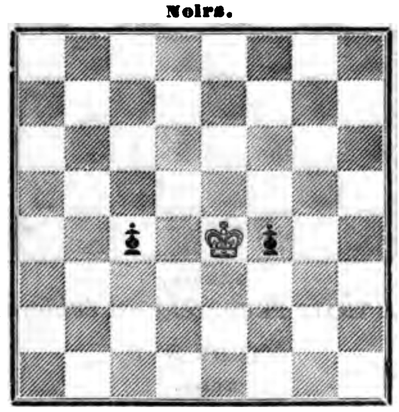
De même qu'il est clair que les deux Pions à cette distance 1.3 GAGNENT TOUJOURS.

Distance 1.4.

53. PRINCIPE XIV. *Les Pions à leur cinquième case, avec le trait, triomphent toujours du Roi* (carré du P), *et de même, s'ils sont plus avancés. Si le R les empêche d'y arriver, c'est qu'il les aura pris tous les deux.*

ÉTUDE N° 6.

Noirs.



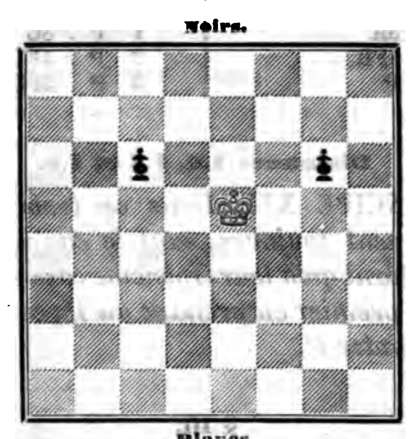
Blancs.

Blancs.	Noirs.
1 ...	1 P . 6FD
2 R . 3D	2 P . 6FR
3 R pr P	3 P . 7FR, et ils gagnent.

Distance 1.5.

54. PRINCIPE XV. *A cette distance, les Pions triomphent du R sur toute la ligne, excepté quand ils sont tous les deux à leur troisième case ; alors ils succombent avec ou sans trait.*

ÉTUDE N° 7.

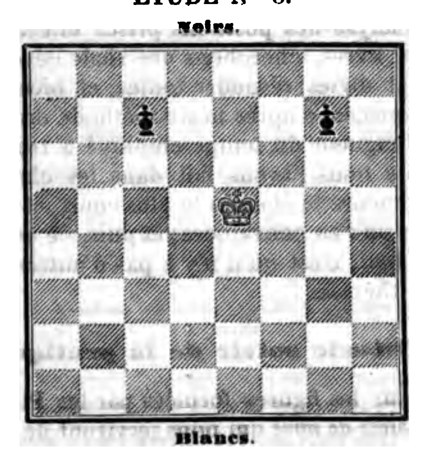


Blancs.	Noirs.
1 R . 6R	1 P . 4CR
2 R . 5FR	2 P . 4FD
3 R pr P	3 P . 5FD

4 R . 4FR, entrant dans le carré du P et gagnant.

Un peu d'attention suffira pour se convaincre de la vérité du principe XV. A leur première ligne, un des Pions ne jouera qu'un pas, et puis l'autre deux pas, et la prise de l'un ne pourra se faire qu'en sortant du carré du Pion restant; exemple :

ÉTUDE N° 8.



Blancs.	Noirs.
1 R . 6R	1 P . 3C
2 R . 6FR	2 P . 4FD
3 R pr P	3 P . 5FD, et ils gagnent.

Distances 1.6, 1.7 et 1.8.

55. PRINCIPE XVI. *Dans ces trois figures, les Pions gagnent toujours, sauf le cas inadmissible où les P n'étant qu'à leur troisième case et à 1.6, le R jouerait le premier en prenant un P; ce cas appartient à R contre P.*

§ III.

Roi seul contre trois Pions ABANDONNÉS.

56. Combien de travaux exécutés à pure perte sur cette lutte qui peut être considérée comme une sorte de partie à part, surtout quand on lui associe celle de R et trois P contre R et trois P!

57. Cet exercice ne manque pas d'importance pour la partie ordinaire; il est singulièrement propre à faire ressortir l'art difficile de la manœuvre des Pions, de l'opposition et des évolutions des Rois.

58. *Recherche d'une règle générale.* Au lieu de nous perdre dans l'analyse des positions prises une à une, comme font tous les livres, cherchons une règle générale qui nous mette en état de les résoudre toutes, et bien souvent sans toucher les pièces, d'après notre méthode ordinaire. Quelle que soit la longueur du temps employé à trouver cette règle, ainsi que nous l'avons fait dans les chapitres précédents, c'est encore le chemin le plus court, et de beaucoup, comme on a pu s'en convaincre; et puis, ce qui est à considérer avant tout, c'est qu'il n'y a pas d'autres moyens d'en finir avec la théorie.

Théorie suivie de la pratique.

59. C'est sur les figures formées par les Pions que résideront les *points de mire* qui nous serviront de principes.

60. PRINCIPE XVII. TRIANGLE FONDAMENTAL DIRECT ET INVERSE. *Toutes les fois que le R occupera une des cases efficaces où il est dans le diagramme, il sera toujours vainqueur des Pions. S'il ne peut parvenir à en occuper une, il perdra aussi toujours* (diag. nos 3 et 7).

Stratégie de cette fin de partie.

61. 1° Le Roi doit viser à conquérir une des cases *efficaces* et les Pions chercher à y mettre obstacle.

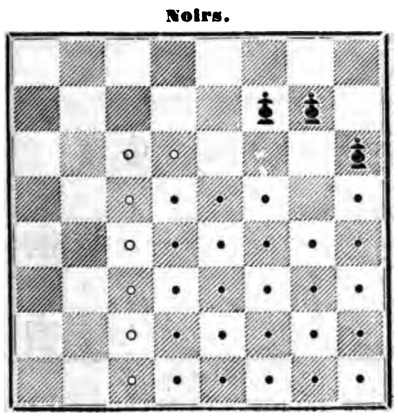
2° Il faut regarder comme *efficaces en plus* les cases où, par le trait, le Roi se place à l'une des cases efficaces du diag.

3° Le Roi doit généralement aller, par le plus court chemin, se placer en avant des Pions, pour y prendre position.

Diag. n° 1.

Triangle fondamental direct (1re position).

Noirs.



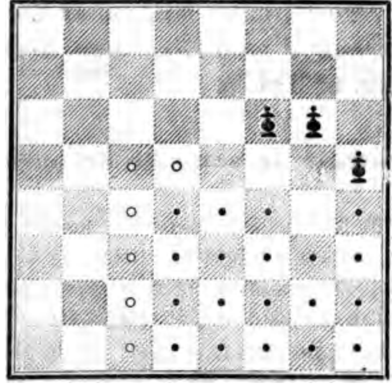
Blancs.

62. Si le R se trouve sur une des cases marquées de points blancs, il arrête les Pions avec le trait; des cases marquées de points noirs, il les arrête avec et sans le trait.

Diag. n° 2.

Triangle fondamental direct (2e position).

Noirs.



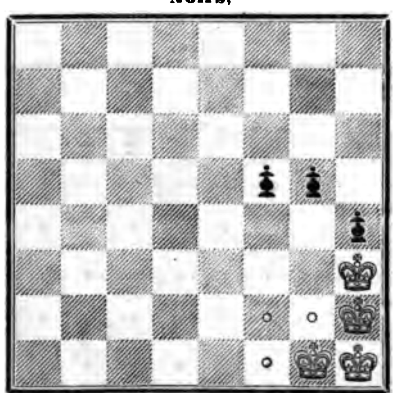
Blancs.

63. Même remarque que pour le diag. 1.

Diag. n° 3.

Triangle fondamental direct (3e position).

Noirs.



Blancs.

64. Le Roi est TOUJOURS VAINQUEUR s'il occupe un des cases ci-dessus.

Des trois cases marquées de points blancs, il *gagne* avec le trait, et de tout autre case il *perd toujours.*

Prenons la position où le R est à 1C.

Blancs ayant le trait.

1 R . 1T	1 P . 5F
2 R . 2C !	2 P . 5C

3 R . 1C gagnant, position de l'*horizontale*, où le trait perd, comme nous verrons.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 6T ou (A)
2 R . 2T	2 P . 5C
3 R . 3C	3 P . 5F éch

4 R . 2T, et ils gagnent. (Voir diag. n° 4.)

(A)

	1 P . 5C
2 R . 2C	2 P . 6C
3 R . 3F	3 P . 5F

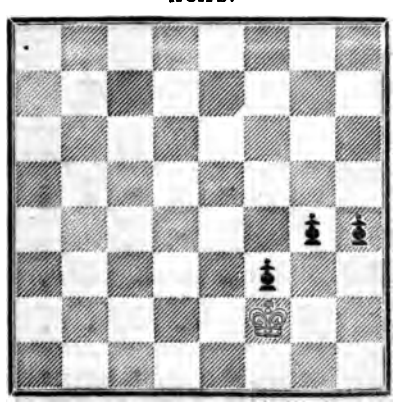
4 R . 2C, et ils gagnent. (Voir diag. n° 12, *petit isocèle inverse.*)

65. *Le triangle fondamental direct à sa quatrième position n'a plus qu'une case efficace; encore faut-il que les Pions aient le trait* (diag. n° 4).

Diag. n° 4.

Triangle fondamental direct (4e position).

Noirs.



Blancs.

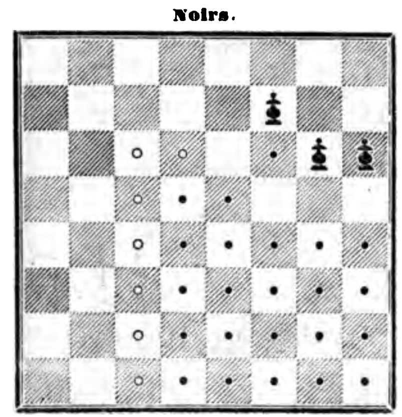
Le TRAIT PERD (Évidemment).

66. *Les Pions gagnent toujours lorsqu'ils sont à la cinquième position du triangle fondamental direct* (évident).

Diag. n° 5.

Triangle inverse (1re position).

Noirs.



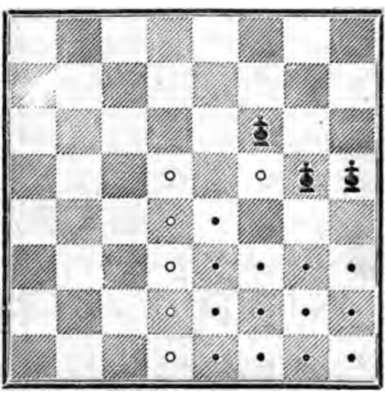
Blancs.

67. Comme pour le triangle direct, le R gagne les Pions, avec le trait, de toutes les cases marquées de points blancs; et il les gagne, avec ou sans le trait, de toutes les cases marquées de points noirs (voir n° 7).

Diag. n° 6.

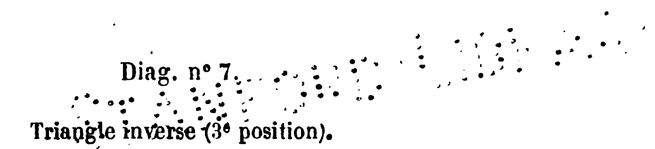
Triangle inverse (2e position).

Noirs.



Blancs.

68. Même remarque que pour la 1re position (diag. nos 5 et 7).



Diag. n° 7.

Triangle inverse (3e position).

Noirs.

Blancs.

69. Le Roi blanc gagne avec le trait des cases marquées de points blancs, et il gagne, avec ou sans le trait, de celles où il est placé.

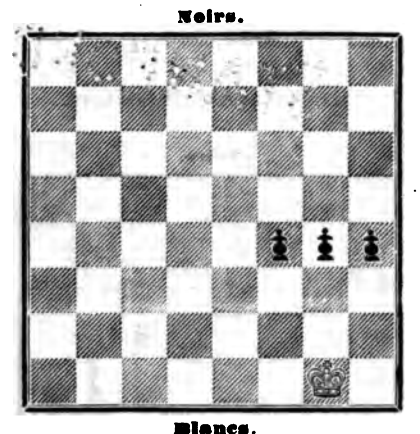
70. *Le triangle inverse étant à la quatrième position, les Pions gagnent toujours.*

71. **PRINCIPE XVIII.** *L'*HORIZONTALE, *à la quatrième position, n'offre plus aux Blancs que la case efficace 1C; encore faut-il que le trait soit aux Pions. Plus avancé vers la bande, elle donne la victoire aux Pions toujours. Moins avancée, c'est-à-dire avant la quatrième position, elle n'offre pas de danger pour le Roi, pourvu qu'il soit en mesure de profiter du triangle, vu son peu d'éloignement* (**diag. n° 8**).

Diag. n° 8.

L'Horizontale.

Noirs.



Blancs.

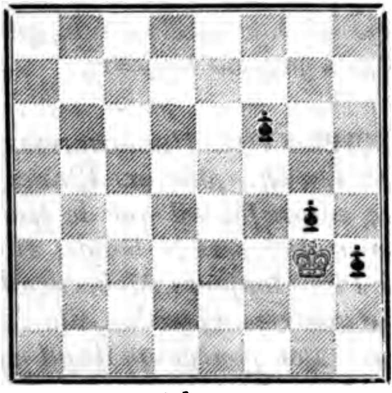
LE TRAIT PERD (évident).

72. **PRINCIPE XIX.** *L'*OBLIQUE *à droite et à gauche est une disposition de Pions qui tend des piéges qu'il faut savoir prévenir, surtout quand un des Pions n'a pas encore quitté sa case. Nous en verrons des exemples intéressants* (**diag. n° 9**).

Diag. n° 9.

L'Oblique.

Noirs.



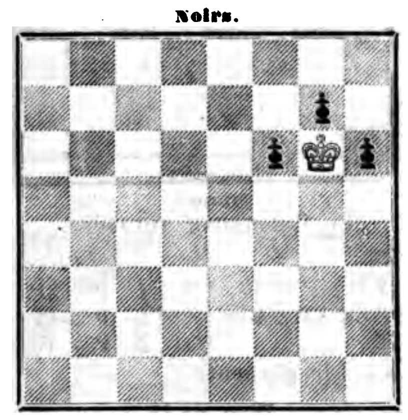
Blancs.

Le TRAIT GAGNE (évident).

73. PRINCIPE XX. **Petit isocèle direct** *avec le R au centre. Le trait perd sur toute la ligne, excepté à la première position où le Roi gagne toujours* **(diag. n° 10).**

Diag. n° 10.

Petit Isocèle direct avec le Roi au centre.



Dans cette première position, le R GAGNE TOUJOURS, et dans toutes les autres positions le trait perd (évident).

Blancs.	Noirs.
1 R . 5F	1 P . 4T !

2 R . 4F ! Vu le peu d'avancement du triangle direct, le R a cette case *efficace* en plus de l'ordinaire.

Blancs.	Noirs.
	2 P . 3C
3 R . 3C	3 P . 4F?
4 R . 2C !	4 P . 4C !
5 R . 3C !	5 P . 5C

6 R . 2C, gagnant par une position connue.

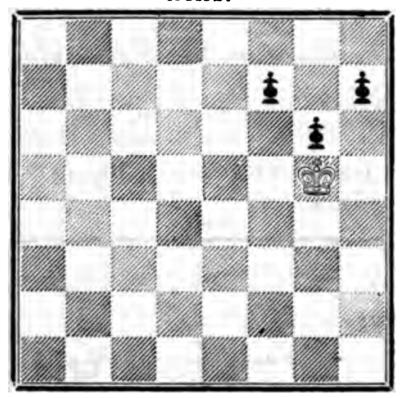
74. PRINCIPE XXI. **Petit isocèle inverse** *avec le Roi au sommet. Le Roi gagne toujours, excepté aux quatrième et cinquième positions où il perd avec le trait* **(diag. n° 11).**

Diag. n° 11.

Petit Isocèle inverse avec le R au sommet.

Première Position.

Noirs.



Blanc

LE ROI GAGNE TOUJOURS.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4T	1 P . 3F
2 R . 3T ou 2 R . 4C	2 P . 4T
3 R . 4T	3 P . 4F

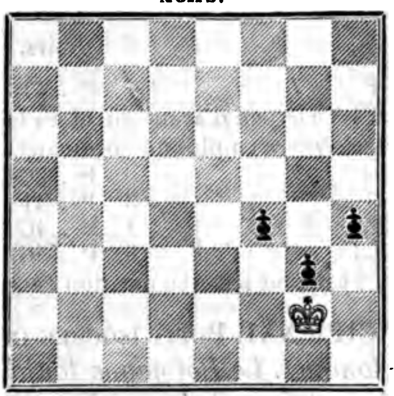
4 R . 5C, et ils gagnent.

Diag. n° 12.

Petit Isocèle inverse avec le R au sommet.

Quatrième Position.

Noirs.



Blancs.

LE TRAIT PERD (évident).

Nota. Il nous en a coûté pour établir ces divers points de **mire**; maintenant nous allons en recueillir les fruits.

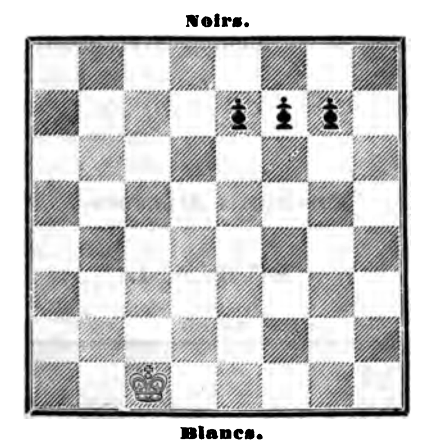
Application à la pratique.

75. THÉORÈME. *Soient trois Pions noirs à leur case primitive; le R blanc placé à la distance 3.7 du plus rapproché: le R gagne avec le trait, et perd sans le trait.*

Diag. n° 13.

Théorème.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT GAGNE.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2D	1 P . 4R, ou ce qu'on voudra.

2 R . 3R	2 P . 4C
3 R . 3F	3 P . 3F !
4 R . 2F	4 P . 4F !
5 R . 3F	5 P . 5F !
6 R . 2F	6 P . 5C

7 R . 2C ou 2R, gagnant les Pions par les cases *efficaces* du triangle inverse (n° 7).

Noirs ayant le trait.

1 ...,	1 P . 4R
2 R . 2D	2 P . 4C !
3 R . 3R	3 P . 5C, essentiel.

Remarquez le triangle vainqueur formé par le jeu des Pions.

4 R . 4R	4 P . 4F éch !
5 R . 3R	5 P . 6C ! oblg
6 R . 3F	6 P . 5F !
7 R . 2C	7 P . 5R gagnant, parce

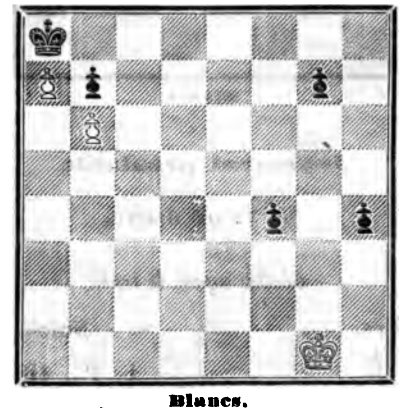
qu'ils n'ont pas le trait (voir diag. n° 4, page 99).

Il est essentiel de se bien pénétrer de cette stratégie des Noirs.

Positions diverses.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES PIONS GAGNENT TOUJOURS; *attendu qu'ils peuvent dans tous les cas tourner contre le R la position horizontale où le trait perd.*

OBSERVATION GÉNÉRALE.

76. Quand une pièce quitte sa case, et y revient le coup suivant, la quitte et y revient encore, etc., on peut dire d'avance, après un nombre de coups quelconque, si elle sera ou non à sa case; soit pour exemple le R blanc dans cette position allant à 2C et revenant à 1C où il est; où sera-t-il après son vingtième coup? Réponse, à *sa case;* car il y sera à tous les coups pairs joués par lui, ainsi qu'à tous les coups *impairs* déjà joués par l'adversaire. Appliquons cela à l'exemple présent. Quaud le P arrivera à 5C, pour qu'il gagne, il faudra que le R soit à 1C, et que le trait soit au R, car dans l'*horizontale* le trait perd.

De là, il suit qu'avec le trait les Pions joueront le PC un pas seulement, car après qu'ils auront *joué leur* 3e *coup,* le R sera à sa case et aura le trait; il aura donc perdu.

Pareillement, et par suite, si les Blancs ayant le trait jouent à 2C, les Pions pousseronl leur PC deux pas, le R, *à son second coup*, va à sa case, le P joue à 5C, donnant le trait fatal aux Blancs comme ci-dessus.

Plus cette observation générale est simple, plus on est exposé à l'oublier. Les occasions de l'appliquer sont très-fréquentes.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2C	1 P . 4C oblg
2 R . 1C	2 P . 5C (horizontale),

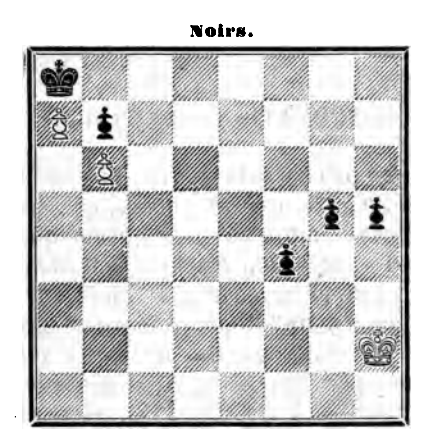
et ils gagnent.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 3C
2 R . 2C	2 P . 4C
3 R . 1C	3 P . 5C
4 R . 2C	4 P . 6C, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT LES PIONS. *Le R conquiert une des quatre cases efficaces du triangle direct* (3ᵉ position).

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT *en jouant le P à 6F, le R étant hors des quatre cases efficaces.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 1C oblg	1 P . 6F
2 R . 2F !	2 P . 5C
3 R . 3C	3 P . 5T éch
4 R . 2F	4 P . 6T

5 R . 3C, case efficace sans le trait (petit isocèle direct).

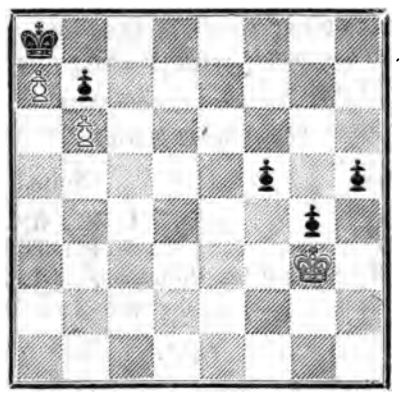
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 6F
2 R . 3C	2 P . 5C
3 R . 2F	3 P . 5T, et ils gagnent

(triangle direct, n° 4).

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

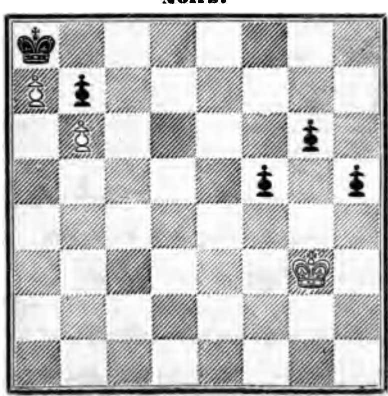
Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS LES PIONS. *Sans le trait, cela est évident; avec le trait, ils jouent ainsi :*

Blancs.	Noirs.
1 R . 2C; ils pourraient de même jouer R . 2T et R . 2F d'après le diag. n° 7, page 101.	
	1 P . 5T
2 R . 2T	2 P . 5F
3 R . 1C, gagnant les Pions, d'après l'horizontale.	

ÉTUDE N° 4.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS LES PIONS. *Sans le trait, ils gagnent par l'horizontale, et avec le trait par le triangle direct ou le petit isocèle inverse.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2C	1 P . 4C
2 R . 3C	2 P . 5T éch (A)

3 R . 3T, gagnant les Pions par le triangle direct, n° 3.

(A)

2 P . 5C

3 R . 2C, gagnant les Pions par le triangle inverse, n° 7, page 101.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4C

2 R . 2C, gagnant les Pions par l'horizontale, n° 8.

ÉTUDE N° 5.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS LES PIONS. *Le Roi occupant une des cases efficaces du triangle direct n° 3, arrête les Pions. Sans le trait, c'est évident; avec le trait, ils jouent :*

Blancs.	Noirs.
1 R . 2F oblg	1 P . 5C
2 R . 2C	2 P . 5T

3 R . 1C, et ils gagnent les Pions par l'horizontale.

ÉTUDE N° 6.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS PERDENT, *car le R, avec le trait, ne peut gagner qu'à la première position de ce petit isocèle direct.*

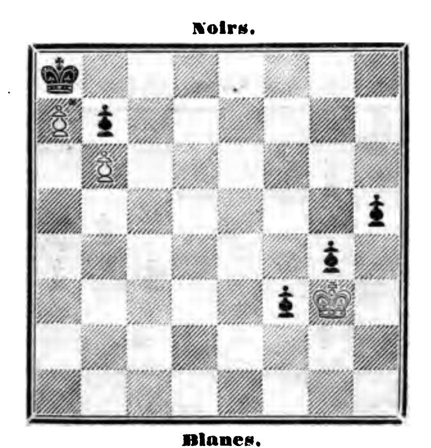
Trait aux Noirs. — ILS PERDENT LEURS PIONS; *cela est évident.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 4F	1 P . 5T oblg
2 R . 3F	2 P . 4C oblg
3 R . 2C, case inefficace du triangle direct (n° 3).	
	3 P . 5F oblg
4 R . 2T	4 P . 6F, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

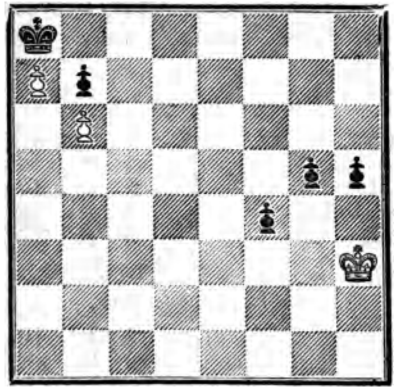
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS PERDENT. *Car les Noirs, en jouant P . 5T en réponse à R . 2F forment à leur avantage la quatrième position du triangte direct.*

Trait aux Noirs. — ILS PERDENT LEURS PIONS. *Les Blancs pouvant former le petit isocèle direct.*

ÉTUDE N° 8.





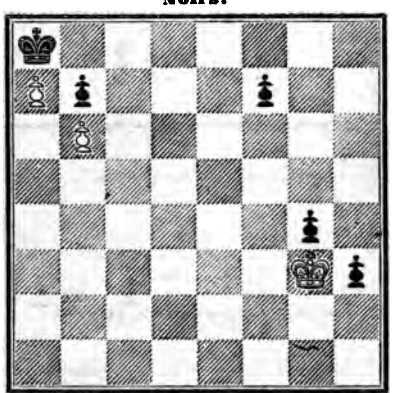
Blancs.

Jugement préalable.

Les Noirs gagnent toujours. *Le R blanc ne pouvant conquérir une des quatre cases efficaces du triangle direct. Avec le trait, les Noirs doivent jouer à leur premier coup P. 6F.*

ÉTUDE N° 9.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Pions gagnent toujours. *Après leur premier coup, s'ils ont le trait, le R n'étant plus à la case où il est maintenant,*

mais forcément à 2T, ils devront alors occuper la case 5F ; donc ils doivent pousser deux pas, s'ils ont le trait, et ils gagnent (n° 65) ; maintenant si le R a le trait, il sera à son second coup à la case qu'il occupe maintenant (n° 76) ; les Noirs devront donc alors pousser à 4F ; donc ils n'ont dû pousser le P qu'une case à leur premier coup.

Blancs ayant le trait.

Noirs.	Blancs.
1 R . 2T	1 P . 3F
2 R . 3C ! oblg	2 P . 4F
3 R . 2T	3 P . 5F, et ils gagnent

(n° 65).

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4F
2 R . 2T	2 P . 5F, et ils gagnent

comme précédemment.

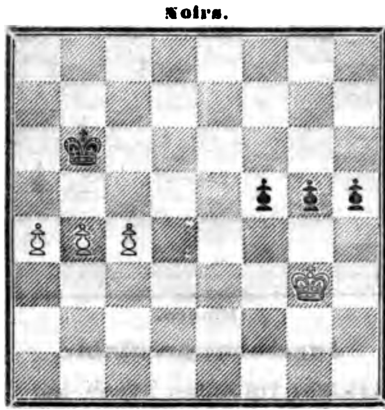
CHAPITRE VIII.

Roi et trois Pions contre Roi et trois Pions.

77. *Observation.* Nous pouvons maintenant, à l'aspect de l'Échiquier, apprécier la position de R contre trois Pions. Cette première appréciation est d'un grand secours, quand cette force se trouve en lutte avec une force égale du côté adverse. Nous allons nous en convaincre en parcourant plusieurs exemples.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Le trait gagne, *ayant un temps dont il profite pour forcer l'adversaire à perdre dans les deux groupes, en lui laissant le trait.*

Noirs.	Blancs.
1 P . 5T éch	1 R . 2T (ou 3T)
2 P . 5F	2 P . 5F éch
3 R . 2F	3 R . 2C, case où les

Noirs tendent un piége.

4 P . 5C	4 P . 5T

5 P . 6F éch oblg. Si les Blancs eussent joué 5 R.2C, ils auraient perdu, car sur ce coup les Noirs auraient joué 5—R . 1C, laissant le trait aux Blancs.

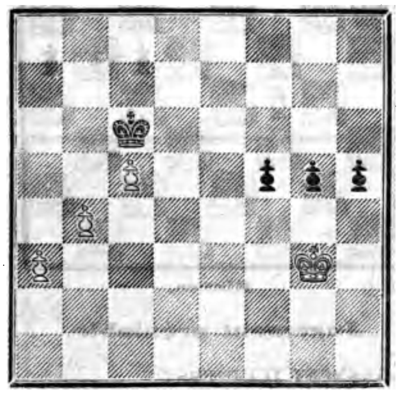
	5 R . 2F
6 R . 2C	6 P . 5C

7 R . 1C, gagnant par l'horizontale et le triangle direct.

Nous conseillons aux amateurs d'étudier cette position en donnant alternativement le trait aux Blancs et aux Noirs.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Le trait gagne ; *par l'avantage de l'initiative, il fait la loi, et triomphe en forçant en sa faveur l'établissement des triangles.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4T	1 P . 5F éch
2 R . 2F	2 P . 5T
3 P . 5T	3 P . 6T
4 P . 6T	4 P . 5C
5 P . 5C éch	5 R . 2F
6 P . 6C éch	6 R . 1C
7 P . 7T éch	7 R . 1T
8 P . 6F, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 5T éch
2 R . 2T	2 P . 5F
3 P . 4T	3 P . 6F
4 P . 5T	4 R . 4C, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 3.

Noirs.

Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS :

Si les Blancs ont le trait, ils immobilisent les Noirs dans le groupe gauche par 1 P . 5F, et triomphent à droite.

Les Noirs, avec le trait, de quelque côté qu'ils jouent, ne peuvent empêcher les Blancs d'avoir des mouvements plus nombreux et plus favorables que l'adversaire pour un triangle victorieux.

Blancs ayant le trait.

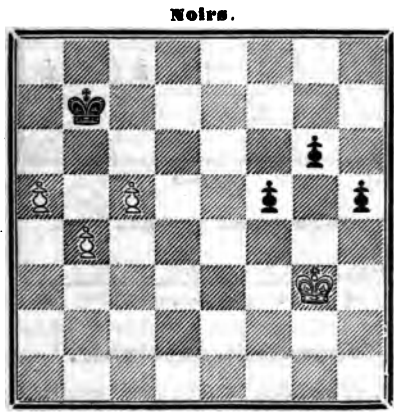
Blancs.	Noirs.
1 P . 5F, très-gênant pour les Noirs.	
	1 R . 2C
2 P . 5C, pour donner échec et gagner un temps.	
	2 P . 5T éch
3 R . 3T	3 P . 5F
4 P . 6F éch	4 R . 2F, et les Blancs gagnent.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 5T éch
2 R . 2T, ils perdraient la partie si le R jouait à 2C (triangle direct).	
	2 P . 5F
3 P . 5F	3 P . 6F
4 P . 6F	4 P . 5C
5 P . 5C éch	5 R . 2T
6 P . 6C éch	6 R . 1C
7 P . 7F éch	7 R . 1F
8 P . 6T	8 P . 7F
9 R . 2C	9 P . 6C
10 R . 1F	10 P . 6T
11 P . 7T, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 4.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS, *leurs Pions étant plus avancés, ont les mouvements plus libres pour tourner les points de mire en leur faveur. La position du R noir et celle de leur Pion 3CR est tout à fait en faveur des Blancs.*

Blancs ayant le trait.

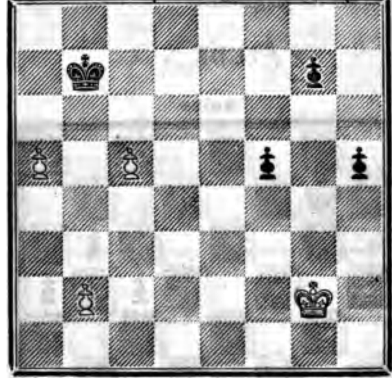
Blancs.	Noirs.
1 P . 5C	1 P . 4C
2 P . 6C	2 P . 5C
3 R . 2C	3 P . 5T
4 R . 2T	4 P . 5F
5 R . 1C, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4C
2 P . 5C	2 P . 5C
3 P . 6C, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blanc

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS, *ayant un plus large terrain pour faire tourner les triangles en leur faveur. Après avoir*

pris une position gagnante dans un groupe, ils réduisent les Noirs à perdre avec le trait.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3CR	1 P . 3C
2 P . 3C	2 R . 1C
3 P . 4C	3 R . 2C
4 P . 5C	4 R . 1C, gagnant dans

ce groupe sans le trait, mais perdant avec le trait, que les Blancs vont leur passer dans l'autre groupe.

5 R . 2C	5 P . 5T
6 R . 3T, c. efficace.	6 P . 4C
7 R . 2T	7 P . 5F
8 R . 2C oblg	8 P . 5C

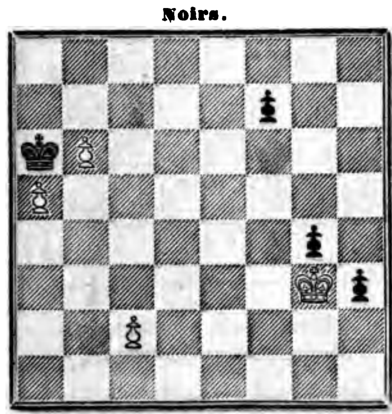
9 R . 1C, et ils gagnent par l'horizontale.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4C
2 P . 4C	2 R . 2F

3 P . 6T, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 6.



Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS, *en jouant alternativement le R à 2T et à 3C pour les Blancs, et à 2C et à 3T pour les Noirs. Le premier qui voudra chercher à gagner en avançant le PF perdra, l'adversaire devant pousser son Pion une ou deux cases suivant le cas.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 3F, perdu.	1 R . 2C
2 R . 2T	2 P . 3F
3 P . 4F	3 R . 3F
4 R . 3C	4 P . 4F
5 R . 2T, coup forcé et fatal.	
	5 P . 5F
6 P . 5F	6 R . 2C, et ils gagnent

par le petit isocèle inverse et le triangle direct à sa quatrième position.

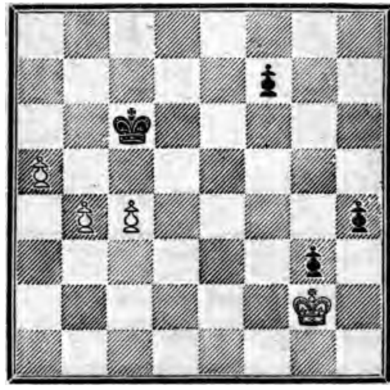
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 4F, perdu.
2 R . 2T	2 R . 2C
3 P . 4F	3 R . 3F
4 P . 5F	4 R . 2C
5 R . 3C	5 P . 5F éch
6 R . 2T	6 P . 6F

7 R . 3C, et ils gagnent par le petit isocèle direct et inverse.

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Les Noirs gagnent toujours; *ils font la loi avec et sans trait, par leur PF joué une ou deux cases, opérant de manière que les Blancs perdent avec le trait forcé, en vertu de principes connus.*

Blancs ayant le trait.

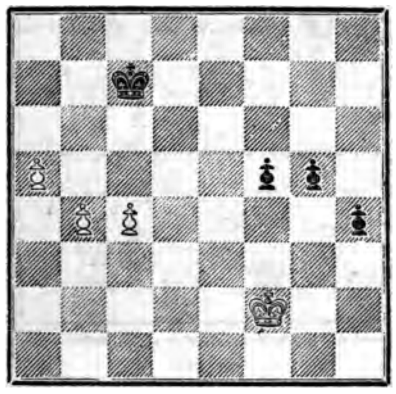
Blancs.	Noirs.
1 R . 3T	1 R . 2C
2 R . 2C	2 R . 3T
3 R . 3T	3 P . 4F
4 R . 2C	4 P . 5F
5 P . 5F	5 R . 4C
6 R . 1C	6 P . 6F, et ils gagnent.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 2C
2 P . 5F	2 P . 3F
3 R . 3F	3 P . 4F
4 R . 2C	4 P . 5F, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Le trait gagne. *Celui qui a le trait a la faculté de pousser l'adversaire dans des positions prouvées fatales en lui laissant le trait, et gagne ainsi toujours.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 5F	1 R . 2C
2 R . 1C	2 R . 1C
3 P . 5C	3 P . 5F
4 R . 2C	4 P . 5C

5 R . 1C, et ils gagnent par l'*horizontale.*

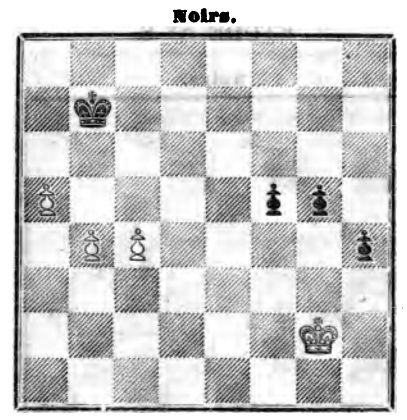
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 6T
2 R . 3C	2 P . 5C
3 P . 5F	3 R . 2C !
4 P . 5C	4 R . 1C, et ils gagnent

par l'*horizontale* et l'*oblique.*

ÉTUDE N° 9.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT PERD. *Le second joueur peut immobiliser l'adversaire de manière à lui laisser le trait fatal, par une destinée toute contraire à la position précédente.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2T	1 P . 5F
2 R . 1C	2 R . 2T ou 2F
3 P . 5F	3 R . 1C
4 P . 5C	4 P . 5C, et ils gagnent

par l'*horizontale*.

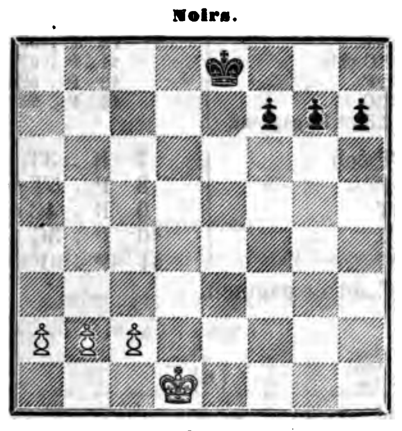
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 1C
2 R . 3T	2 R . 2C
3 P . 5F	3 P . 5F
4 R . 4C	4 R . 1C

5 P . 5C, et ils gagnent par le trait qui est dévolu aux Noirs.

ÉTUDE N° 10.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable. — Groupes symétriques.

LE TRAIT GAGNE. *Ayant un temps en avant, il fait la loi dans la constitution des triangles et gagne définitivement. On doit jouer ici sans jamais perdre de vue les* POINTS DE MIRE.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.

1 R . 2R. Voilà le coup décisif; en jouant 1 P.4T la partie serait remise (voir **C**).

1 R . 2D. Peu importe que les Noirs avancent le Roi ou qu'ils poussent les Pions, le résultat est le même.

2 R . 3F	2 R . 3F
3 P . 4T	3 P . 4T
4 P . 4F	4 P . 4F, si les Noirs

poussaient ici le P . 5T, le Roi blanc jouerait à 4C ou à 2C pour atteindre par cette marche la troisième case de la Tour.

5 R . 3C, pour empêcher maintenant le PT d'avancer.

5 R . 3C; s'ils avançaient le PC, les Blancs gagneraient en jouant 6 P . 5T.

6 P . 4C	6 P . 4C
	Si 6 P . 3C
7 P . 5T éch	7 R . 3T
8 P . 5F	8 R . 4C
9 R . 2C	9 P . 4C
10 R . 2T	10 P . 5F
11 R . 1C oblg	11 P . 6F
12 R . 2F	12 P . 5C éch
13 R . 3C	13 P . 5T
14 R . 2F, et ils gagnent.	
7 P . 5T éch	7 R . 3T
8 P . 5F	8 P . 5T éch
9 R . 3T	9 R . 4C ou (**A**) ou (**B**)
10 R . 2T	10 P . 5C
11 R . 2C	11 P . 5F
12 R . 1C, et ils gagnent.	

(A)

9 .	9 P . 5F
10 P . 6F	10 P . 6F
11 P . 5C éch	11 R . 2T
12 P . 7F	12 P . 5C éch
13 R . 2T	13 R . 2C
14 P . 6C	14 P . 6C éch
15 R . 1C, et ils gagnent.	

(B)

9	9 R . 2C
10 R . 2T	10 P . 5F
11 R . 2C	11 P . 5C

12 R . 1C, gagnant par l'*horizontale* dans un seul groupe.

	12 R . 1C
13 P . 5C, et ils gagnent.	

(C)

1 P . 4T, mauvais coup. | 1 P . 4T; ils ne doivent pas jouer leur Roi, car les Blancs, en jouant au deuxième coup R . 2R, regagneraient le temps perdu.

2 R . 2R	2 P . 4F
3 P . 4F	3 R . 2D
4 P . 5T	4 R . 3F
5 R . 3F	5 P . 5T
6 R . 4F	6 R . 4F

Partie nulle,

les Rois ne devant pas sortir des cases 3F et 4F.

Celui qui, maintenant, voudra chercher à gagner, en avançant le PC, perdra. Exemple :

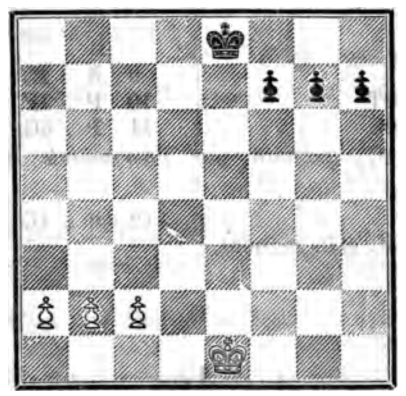
7 P . 4C éch	7 R . 3F
8 P . 6T	8 R . 3C
9 P . 5C	9 P . 4C éch
10 R . 3F	10 P . 6T
11 R . 3C	11 P . 5C
12 P . 5F éch	12 R . 2T
13 P . 6F	13 R . 3C
14 R . 2T	14 P . 5F, et ils gagnent.

Il est évident que les Noirs, ayant le trait, gagneraient en suivant la même stratégie que les Blancs.

ÉTUDE N° 11.

Greco.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Parce que leur R est plus fort sur la droite que le R noir sur la gauche contre les Pions adverses. Le R blanc fera donc la loi sur la droite, où il gagne toujours contre les Pions, s'il n'y a que le groupe de droite. Quant aux Pions blancs, ils parviendront à immobiliser le R noir, s'ils n'en triomphent pas; le trait ne fait rien à l'affaire.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2F	1 R . 2R
2 P . 4T	2 R . 3R
3 P . 4C	3 R . 3D

4 P . 4F, attendant le moment favorable.

4 P . 4T

5 P . 5T, triomphant dans ce groupe, s'il était seul.

5 P . 4F, perdant évidemment des deux côtés. On pourrait jouer de bien d'autres manières, mais on aurait toujours, au moins, immobilité des Pions d'un côté, et victoire de l'autre.

Noirs ayant le trait.

1 ... 1 R . 2D; s'ils jouaient 1—P . 4T les Blancs devraient avancer le Roi.

2 P . 4T. Vous pouvez également jouer le Roi à 2F.

	2 P . 4T
3 R . 2F	3 P . 5T
4 R . 2C	4 R . 3F

5 R . 3T. Par ce coup les Noirs sont forcés d'avancer le P . 4C et la partie est forcément gagnée pour les Blancs.

5 P . 4C

6 P . 5T. En jouant le P . 4F les Blancs perdraient, parce que les Noirs répondraient par 6—R . 3C.

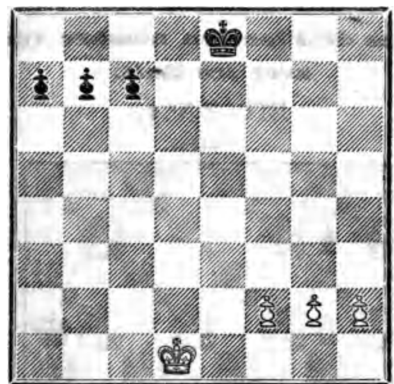
	6 R . 4C
7 P . 4C	7 P . 4F
8 P . 4F éch	8 R . 3T
9 P . 5F	9 R . 4C
10 R . 2T	10 P . 5F

11 R . 2C, et ils gagnent par l'horizontale.

ÉTUDE N° 12.

Bertin.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT GAGNE. *Comme les groupes sont établis symétriquement, le trait, avec son temps de plus, doit naturellement régner et jeter l'adversaire hors des cases efficaces du triangle.*

Blancs ayant le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	P . 4T	1	P . 4T
2	R . 2F	2	P . 5T
3	R . 2C	3	P . 4C
4	R . 3T	4	P . 4F
5	P . 5T	5	R . 2F
6	P . 4C	6	R . 2C
7	P . 5C	7	R . 2T
8	P . 6T	8	P . 5F
9	R . 4C	9	R . 3C
10	P . 4F	10	R . 2T
11	P . 5F	11	R . 1C
12	P . 6F, et ils gagnent.		

Même stratégie pour les Noirs, s'ils avaient le trait.

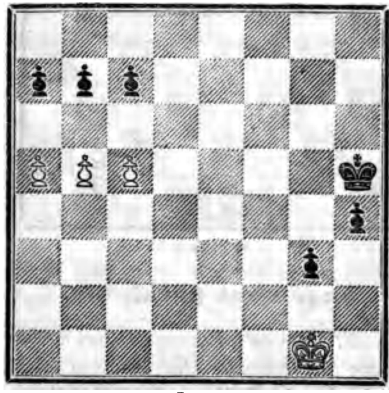
Nota. Les études n° 10 et n° 11 furent l'objet de vifs débats à leur apparition. Au premier abord, en effet, elles présentent des complications fort embarrassantes; mais, moyennant le secours des principes précédents servant de points de mire, elles nous ont paru affranchies de toute difficulté sérieuse, au point que nous n'avons eu presque aucun besoin de notes ni de commentaire.

CHAPITRE IX.

Positions de Pions en nombre variable avec les Rois.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Le Trait gagne.

Trait aux Blancs.— Gagné; *par* 1 *P* . 6*C*, *ils forcent les Noirs de prendre, mais de quelque côté qu'ils prennent, ils ouvrent un passage fatal. S'ils prennent avec PF, les Blancs avancent PT, qu'il leur faut prendre; alors votre PF n'a plus de vis-à-vis et passe. C'est absolument de même de l'autre côté, s'ils prennent avec PT.*

Dans des cas semblables, ce sont les Pions les plus avancés qui doivent triompher.

Trait aux Noirs. — Gagné *par* 1 *P* . 3*CD suffisant pour arrêter les Pions blancs.*

Blancs ayant le trait.

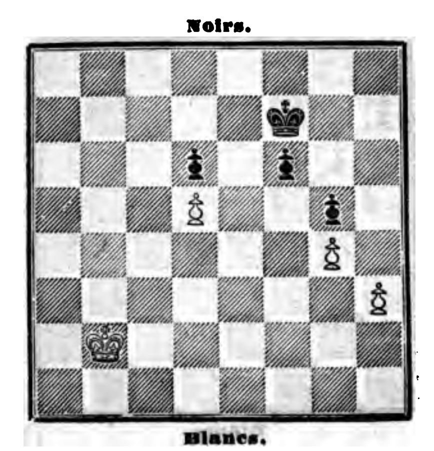
Blancs.	Noirs.
1 P . 6C	1 PT pr P
2 P . 6F	2 P pr PF
3 P . 6T, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 3CD
2 P . 6F	2 P pr P
3 P . 6C	3 PT pr P, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours. ***Le jeu des Rois mettant les forces en équilibre, de quelque côté que soit le trait.***

Noirs ayant le trait.

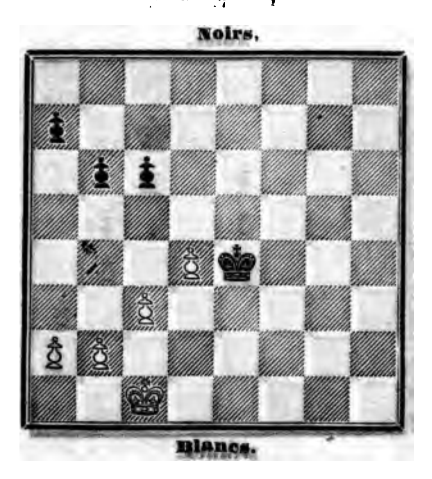
Blancs.	Noirs.
1 ...	1 P . 4F!
2 R . 3F	
Si 2 P pr P	2 R . 3F
3 R . 3F	3 R pr P
4 R . 4D	4 R . 5F, et ils gagnent.
	2 R . 3F
3 R . 4D	3 P . 5F
4 R . 4R	4 P . 6F. Si les Noirs

jouaient tout autre coup, les Blancs obtiendraient facilement la remise en maintenant leur propre R à 4R et à 4D. Si le R noir jouait du côté de la Dame pour gagner par les limites, les Blancs gagneraient en avançant le P à 4T.

Blancs.	Noirs.
5 R pr P	5 R . 4R
6 R . 3C	6 R pr P
7 P . 4T	7 P pr P éch
8 R pr P	8 R . 3R

Partie nulle.

ÉTUDE N° 3.



Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Ayant un Pion de plus, ils doivent triompher, soit par la règle des limites, soit en conservant deux Pions contre un, soit en faisant Dame plus tôt, soit en prenant l'opposition, etc.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2D	1 P . 4F ou (A)
2 P pr P	2 P pr P
3 P . 3C	3 R . 4R
4 R . 3R	4 R . 4D
5 R . 3D	5 P . 3T
6 P . 3T!	6 P . 4T
7 P . 4T	7 P . 5F éch
	Si 7 R . 3D
8 R . 4R	8 R . 3R
9 P . 4F	9 R . 3D
10 R . 5F, et ils gagnent.	
8 P pr P éch	8 R . 4F
9 R . 2D	9 R pr P
10 R . 2F	10 R . 4D
11 R . 3D	11 R . 4F
12 P . 4F, et ils gagnent.	

(A)

	1 P . 4C
2 P . 4C	2 R . 4D
3 R . 3D	3 P . 3T
4 P . 3T	4 R . 3D
5 P . 4F	5 R . 3R
6 P . 5F	6 R . 4D
7 R . 3R	7 R . 5F
8 R . 4R	8 R . 6C
9 P . 5D	9 P pr P éch
10 R pr P, et ils gagnent.	

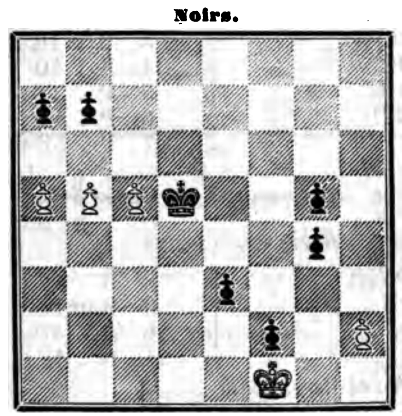
Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 6D
2 P . 4T	2 P . 3T
3 R . 1C	3 P . 4C
4 P pr P	4 PT pr P
5 R . 2T	5 R . 5F

	Si 5 P . 5C
6 R . 3C	6 P pr P
7 P pr P, et ils gagnent.	
6 R . 3T	6 P . 5C échec
7 P pr P	7 R pr P
8 R . 4T	8 R . 4D
9 R . 5T	9 R . 3D
10 R . 6C, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 4.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE, *par P . 6F, le R noir immobilisant les trois Pions blancs à gauche; et de même pour le R blanc.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT *par R pr P* (évident).

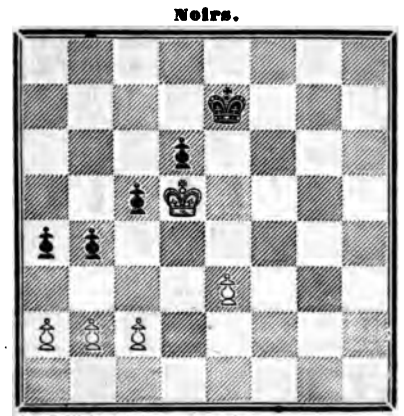
Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 6F	1 R . 3D
	Si 1 P pr P
2 P . 6C, et ils gagnent.	
2 P pr P	2 R . 2F
3 P . 6T	3 R . 1C

Partie nulle.

ÉTUDE N° 5.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Après avoir échangé leur PR contre le PD des Noirs, ils peuvent vaincre par les* LIMITES.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4R	1 R . 2D
2 P . 4F	2 P pr P en passant

ou (A).

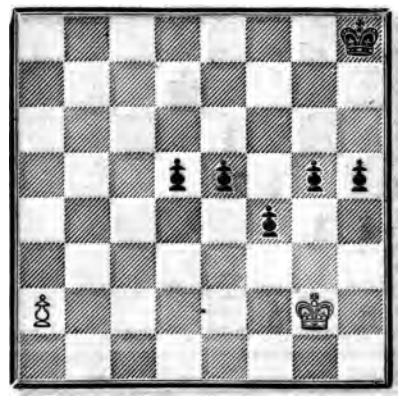
3 P pr P	3 R . 2F
4 P . 3T	4 R . 2D
5 P . 5R	5 P pr P
6 R pr PR	6 R . 3F
7 P . 4F	7 R . 2F
8 R . 5D	8 R . 3C
9 R . 6D, et ils gagnent.	

(A)

2	2 R . 2F
3 P . 5R	3 P pr P
4 R pr PR	4 R . 3F
5 R . 6R	5 R . 2F
6 R . 5D	6 R . 3C
7 R . 6D, et ils gagnent.	

ÉTUDE N° 6.





Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *Le P blanc arrivant à 8TD par échec, immédiatement après le PD des Noirs à 8D gagne un temps dont il profite pour prendre des Pions noirs avec la coopération de son R, de manière que l'on reste avec un Pion de plus du côté des Noirs, ce qui ne suffit pour gagner.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT. *Faisant Dame deux temps plus tôt que les Blancs* (évident).

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 4T	1 P . 5D
2 P . 5T	2 P . 6D
3 R . 1F	3 P . 6F
4 R . 1R	4 P . 5C! Ce coup est

de Szen, c'est le seul qui conduise à la nullité. Ponziani faisait jouer ici 4 — P . 5R qui fait gagner les Blancs. Exemple :

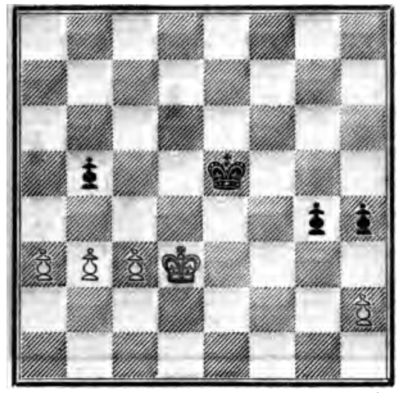
	Si 4 P . 5R
5 P . 6T	5 P . 6R
6 P . 7T	6 P . 7D éch
7 R . 1D	7 P . 7F
8 P fait D éch	8 R . 2C
9 D . 1TR!	9 P . 5C
10 R . 2R	10 P . 6C
11 R pr PR	11 R . 3T
12 R pr PD, et ils gagnent.	

5 P . 6T	5 P . 7F éch !
6 R pr P	6 P . 6C éch !
7 R pr P	7 P . 7D
8 P . 7T	8 P fait D
9 P fait D éch	9 R . 2C
10 D . 7CD éch	10 R . 3F
11 D . 6CD éch	11 R . 4F
12 D . 2FR éch	12 R . 3R
13 D . 6CD éch	13 D . 3D
14 D . 3CD éch	14 R . 3F
15 R . 4T	

Partie remise.

ÉTUDE N° 7.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT GAGNE.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT *par le coup* 1 *R* . 3*R, dans le carré des P noirs de droite, qui les arrête ; et ils gagnent par leur supériorité à l'aile gauche.*

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT *par* 1 *P* . 6*C ou P* . 6*T, allant facilement à Dame.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3R	1 R . 4D
2 R . 4F	2 P . 6C

3 P pr P	3 P pr P
4 R pr P	4 R . 5R
5 P . 5T	5 P pr P

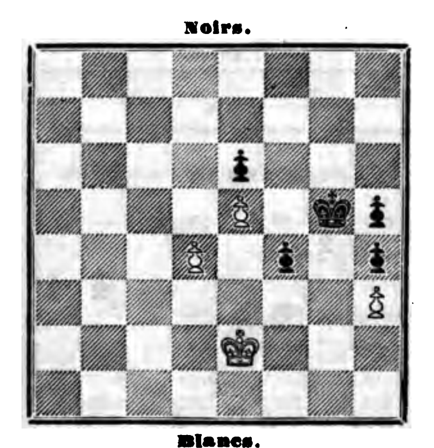
6 P pr P, et ils gagnent. Le principe VII, p. 62, donne le temps au R blanc d'arriver au secours de ses Pions.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 6C
2 P pr P	2 P . 6T, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Si l'on voulait gagner; par exemple, si les Blancs allaient d'abord à 3F, il se ferait un échange de Pions sur votre gauche, à la suite duquel le R noir irait prendre votre PT et gagnerait, le R blanc ne pouvant quitter le Pion noir restant. De même si le R noir ayant le trait, jouait 1—R . 4F, le R blanc, en se portant à 3FR, prendrait le P . 5F, et gagnerait par les Pions du centre ou par son PT.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 2F ou (A)	1 R . 3C
2 R . 2C	2 R . 4C

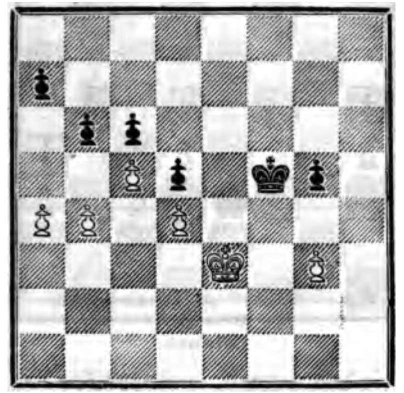
3 R . 3F 4 R . 4R, et ils gagnent.	Si 2 R . 4F 3 R . 4C
3 R . 2F	3 R . 3C

(A)

1 R . 3F, mauvais.	1 R . 4F
2 P . 5D	2 P pr P
3 P . 6R	3 R pr P
4 R pr P	4 R . 3F
5 R . 3R	5 R . 4R
6 R . 3D	6 R . 5F
7 R . 4D	7 R . 6C, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 9.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT *en jouant d'abord* 1 *P pr P*, *puis* 2 *P* . 5*T* (évident).

Trait aux Noirs. — REMISE; *par* 1—*P* . 4*CD, ils ferment le mouvement des Pions de ce côté; à droite, aucun moyen de percer pour personne; donc la partie est remise.*

Noirs ayant le trait.

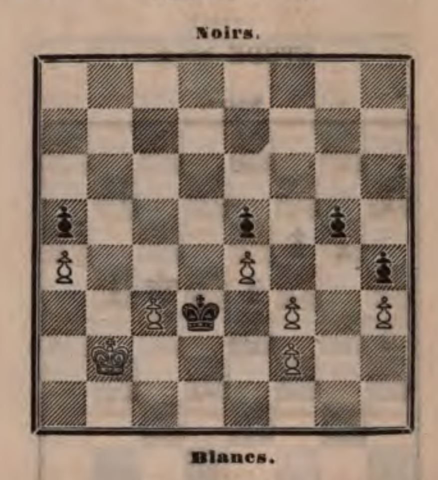
Blancs.	Noirs.
1	1 P . 4CD

2 P pr P	
Si 2 P . 5T, mauvais. 3 R . 2F 4 R . 3F 5 R . 2F	2 R . 5C 3 R . 6T 4 P . 3T 5 P . 5C, et ils gagnent
	2 P pr P
3 R . 3F	3 P . 5C éch
4 R . 3R	4 P . 3TR
5 R . 3D	5 R . 3R
6 R . 3R	6 R . 4F

Partie remise.

ÉTUDE N° 10.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Avec ou sans le trait, les Noirs remettent, en prenant le P blanc* 3FR*; car le coup suivant, par P.*5*CR, ils forcent les Blancs à prendre, ou à laisser prendre le Pion* 3*T, ce qui fait arriver à D en même temps que le PFD des Blancs.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3C	1 R . 7R
2 P . 4FD	2 R . 6FR pr P
3 P . 5FD	3 P . 5C
4 P . 6FD	4 P pr P

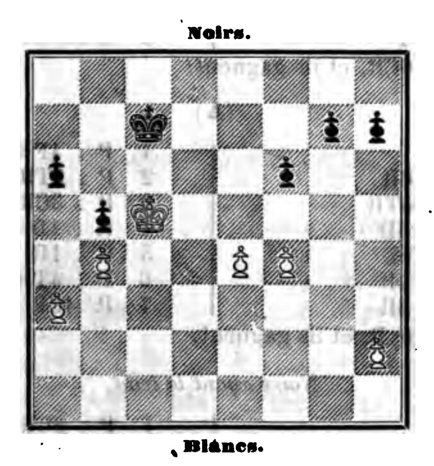
5 P . 7FD	5 P . 7T
6 P fait D	6 P fait D

Partie nulle.

Observer la même tactique en donnant le trait aux Noirs.

ÉTUDE N° 11.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Le seul coup juste, s'ils ont le trait, est 1 P . 5R; si le Pion est échangé, le R blanc règne sur la droite et gagne; si le P . 5R n'est pas pris, les Blancs poussent en avant le P du R, forcent le R noir à se mettre en avant du R blanc, alors poussant leur R en avant, ils forcent le R noir à se retirer, ou à recevoir le mat avant l'arrivée à Dame des Pions noirs.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 5R, si 1 P . 4TR, remise.	
	1 P pr P ou (A)
2 P pr P	2 R . 2D

Si 2 P . 4C

3 R . 5D (si 3 P.6R, remise).

	3 R . 2D
4 P . 6R éch	4 R . 2R
5 R . 5R	5 P . 3T
6 R . 5F, et ils gagnent.	

3 R . 5D. Si 3 R . 6C, remise.

	3 P . 3C
4 P . 6R éch	4 R . 2R
5 R . 5R	5 P . 3TR
6 P . 3TR	6 P . 4TR
7 P . 4TR	7 P . 4CR
8 P pr P	8 P . 5T

9 P . 6CR, et ils gagnent.

(A)

1	1 P . 4FR
2 P . 6R	2 P . 3TR
3 P . 4TR	3 P . 3CR
4 R . 5D	4 R . 1D
5 R . 6D	5 R . 1R
6 R . 7R	6 P . 4TR
7 R . 6R	7 P . 4CR

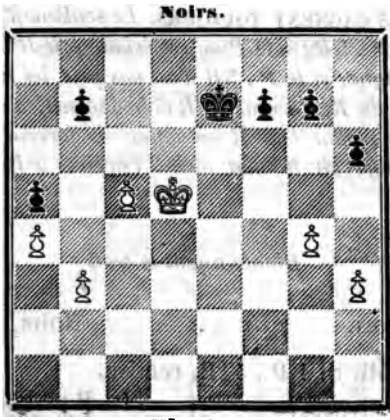
8 PT pr P, et ils gagnent.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P . 3CR
2 P . 5F	2 PC pr P
3 P pr P	3 P . 4TR

4 P . 4TR, et ils gagnent.

ÉTUDE N° 12.



Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — GAGNÉ *par P . 6FD, car, par le sacrifice de ce Pion, les Blancs prendront les Pions noirs de leur gauche.*

Trait aux Noirs. — REMISE *par R . 2D, qui empêche P.6F des Blancs. Ici, les Noirs sont condamnés à une sorte d'immobilité.*

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 P . 6FD	1 P . 3CD
2 P . 7FD	2 R . 2D
3 P fait D éch	3 R pr D
4 R . 6F	4 P . 4TR
5 R pr P	5 P . 3CR
6 P . 5CR, et ils gagnent.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R . 2D
2 R . 5R	2 R . 2R

Partie nulle.

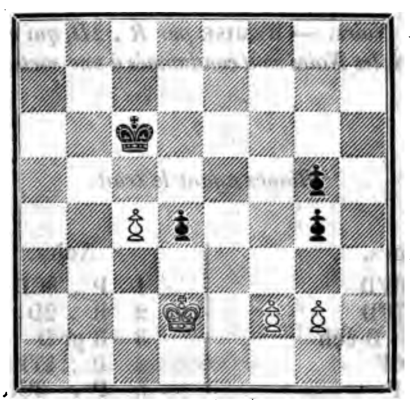
CHAPITRE X.

Études où l'on applique les principes de solution des positions précédentes.

Nota. Nos lecteurs sont prévenus que les solutions des Études suivantes sont à la fin du présent chapitre.

ÉTUDE N° 1.

Noirs.



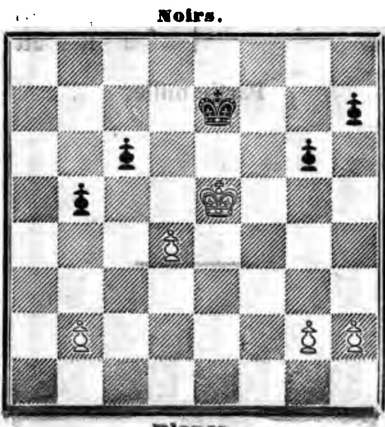
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS : *ils jouent successivement R . 3D et P . 3C et gagnent, le R noir étant forcé de prendre PFD après la perte de son PD.*

ÉTUDE N° 2.

Noirs.



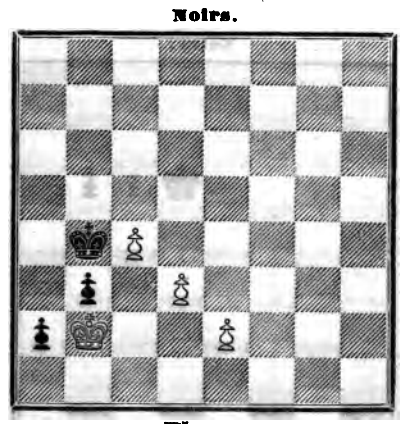
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. ILS GAGNENT. *Le trait leur permet d'immobiliser les Pions, noirs et ils restent en opposition* 1.3 *qui les a fait gagner.*

ÉTUDE N° 3.

Noirs.



Blancs.

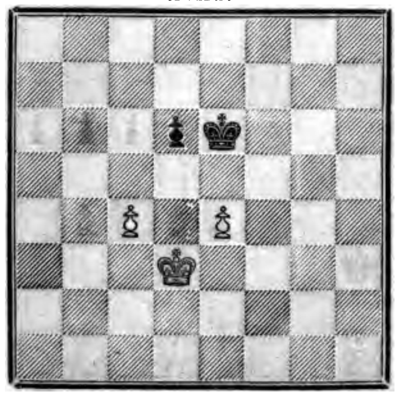
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — **REMISE.** *Les Pions blancs contiennent le R noir, et le R blanc ne peut qu'alterner les cases* 1 *TD et* 2*CD.*

Mais si les Blanés jouaient 1 *P* . 4*R, ils ouvriraient un accès fatal pour eux au R noir qui, au moment où ils feraient Dame, les ferait mater par le P noir* (instructif).

ÉTUDE N° 4.

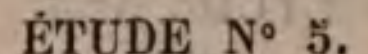
Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Pour gagner, les Blancs devraient pouvoir se trouver dans les conditions de Roi et Pion contre R gagnant d'après la règle 1 ; or c'est ce qui ne peut avoir lieu.*



ÉTUDE N° 5.



Jugement préalable.

LES NOIRS GAGNENT TOUJOURS. *Les Blancs ayant le trait ou perdent leur P, ou laissent le PF aller à Dame. Les Noirs, avec le trait, gagnent par les limites ou prennent le* **P** *pour rien.*

ÉTUDE N° 6.

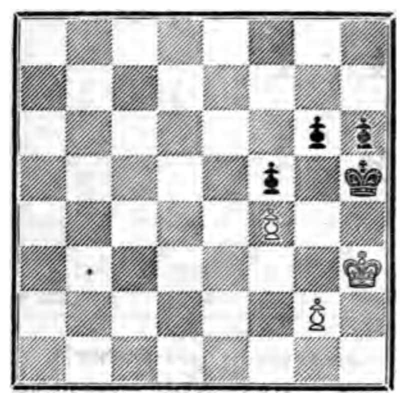


Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — **Ils gagnent.** *En poussant* 1 *P.* 5*T*, *car quelle que soit la réplique, leur P blanc du Roi, en avançant, détermine une trouée qui donne la victoire, vu le* plus grand avancement des Pions blancs, *considération qu'il faut bien retenir en pareil cas.*

ÉTUDE N° 7.





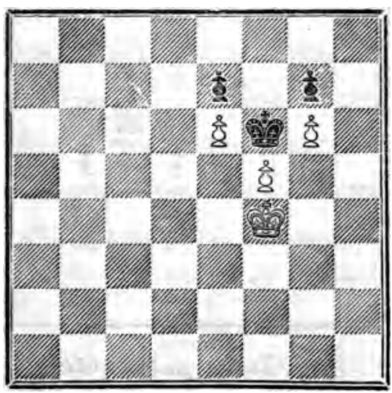
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — **Remise.** *Les Blancs, ayant le trait, le passent aux Noirs, qui par le mouvement de leurs Pions immobilisent forcément leur Roi.*

ÉTUDE N° 8.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Car le R noir empêchera l'arrivée efficace du P blanc à 6F et manœuvrera de façon à arrêter les Pions blancs.*

ÉTUDE N° 9.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT, *parce qu'arrivant les premiers à Dame, ils donnent échec, gagnant un temps.*

Trait aux Noirs. — REMISE. *Parce que les Pions adverses s'arrêtent mutuellement.*

ÉTUDE N° 10.

Noirs.



Blancs.

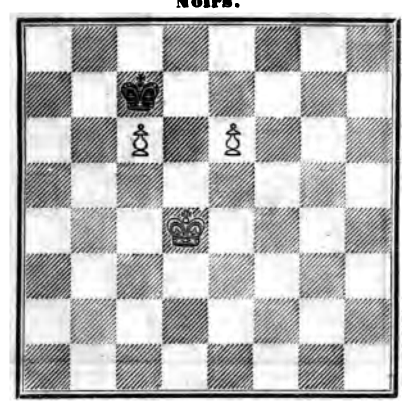
Jugement préalable.

Trait aux Blanc-.—REMISE. *Leur Roi prendra des bordées et*

se tiendra à distance de tierce pour le moment où le R noir viendra à 4R, case où il gagnerait avec le trait.

ÉTUDE N° 11.

Noirs.



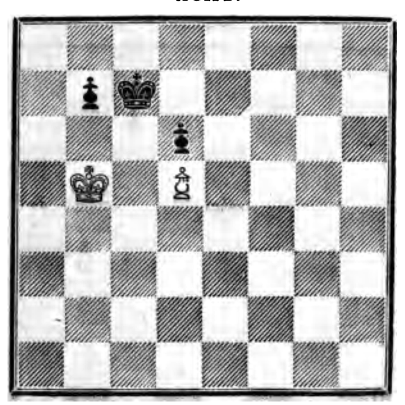
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Quelque soit le jeu des Noirs, un des Pions arrivera à sa septième case sans donner échec, gagnant, Règle 1, C.*

ÉTUDE N° 12.

Noirs.



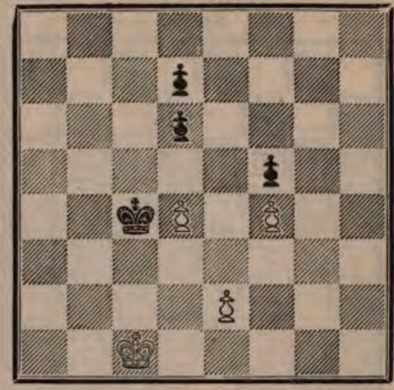
Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Évidemment les Noirs ne peuvent gagner qu'en conservant deux Pions contre un, et en se plaçant dans les conditions de gain que nous avons vues : or, il est trop clair ces conditions ne peuvent ici se réaliser ; le Roi noir, d'ailleurs, ne peut passer en avant de son PC.*

ÉTUDE N° 13.

Noirs.



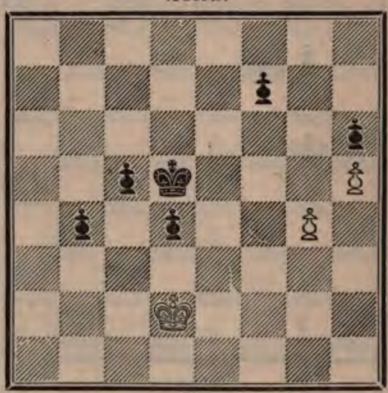
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — Ils gagnent. *Leur PF ou leur PR ira à Dame, pendant que le R blanc empêchera le P . 4FR des Noirs de damer à 8R.*

ÉTUDE N° 14.

Noirs.



Blancs.

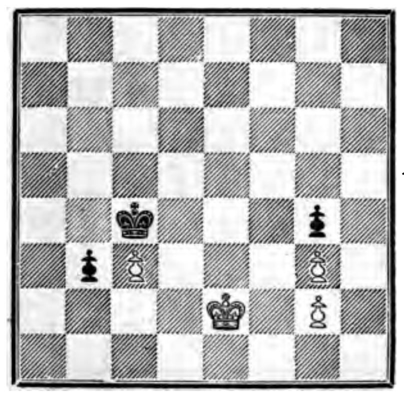
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — Ils gagnent. *En poussant P . 5CR, ils immobilisent le R noir; puis le R blanc force de construire à son avantage l'horizontale.*

ÉTUDE N° 15.



Noirs.



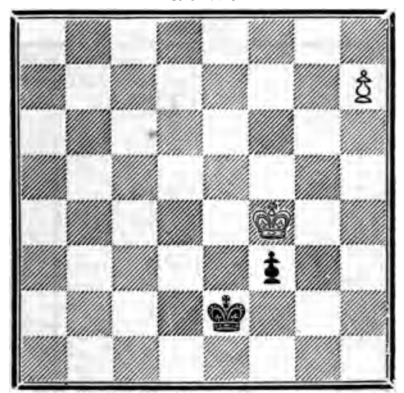
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *Les Rois jouent ici au* **TRÉBUCHET**; *en gardant la distance de tierce, ils remettent.*

ÉTUDE N° 16.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *La Dame blanche viendra à 2TR, laissant les Noirs aller à Dame; mais elle profite d'un temps pour amener son R à 3R; alors la D noire étant forcée de s'éloigner, suivent deux échecs dont le dernier donne le mat.*

ÉTUDE N° 17.

Noirs.



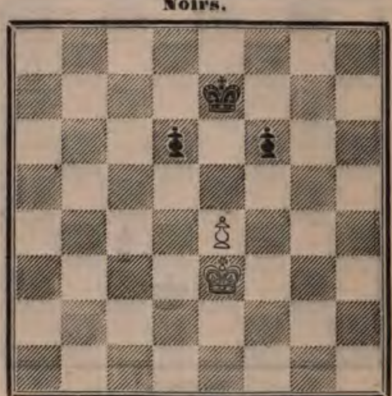
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs, par la nécessité de la position, sont obligés de laisser passer le PF des Noirs seul ou appuyé par son Roi.*

ÉTUDE N° 18.

Noirs.



Blancs.

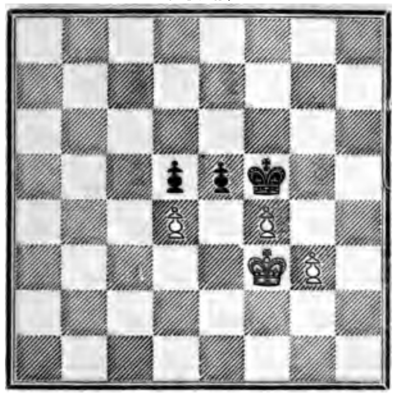
Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS. *Les Noirs, même avec le trait, ne peuvent jouer que leur Roi auquel le R blanc interdit la quatrième case du R noir.*

ÉTUDE N° 19.



Noirs.



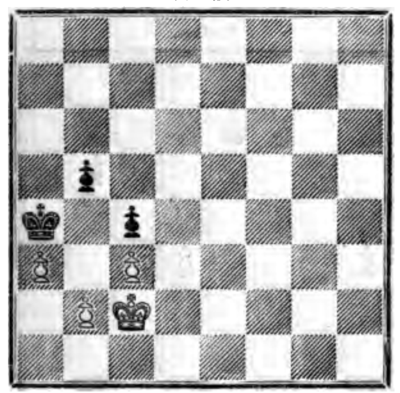
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — REMISE. *Le R blanc ne peut gagner sans le trait, obligé qu'il est de surveiller le carré du P, ce qui l'empêche de pousser ses Pions passés.*

ÉTUDE N° 20.

Noirs.



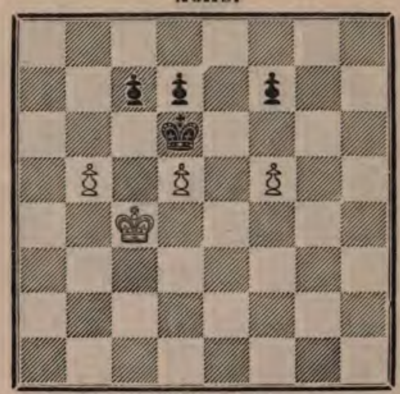
Blancs.

Jugement préalable.

REMISE TOUJOURS, *Les Noirs, après l'échange des Pions, resteront R contre R et P, et annuleront ’après la Règle générale* 1, *F.*

ÉTUDE N° 21.

Noirs.



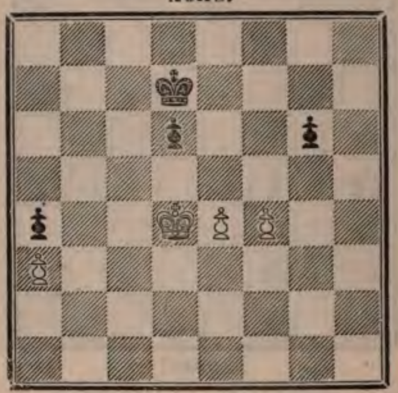
Blancs.

Jugement préalable.

Les Blancs gagnent toujours. *Le P des Blancs joué à 6F ne laisse aux Noirs que deux coups : le premier, P . 3F, laisse passer le PC blanc qui sera appuyé par son Roi à gauche ; le deuxième, R . 4R, laisse avancer R . 5F. Le trait aux Noirs donne le même résultat.*

ÉTUDE N° 22.

Noirs.



Blancs.

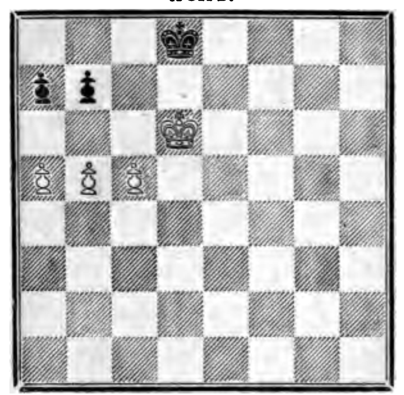
Jugement préalable.

Remise toujours. *Après un échange de Pions, on reste avec une Dame de chaque côté.*

ÉTUDE N° 23.



Noirs.



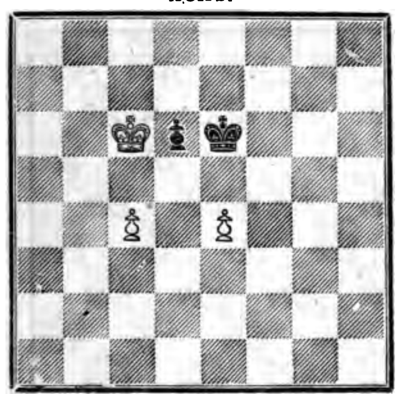
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le P blanc joué à 6C force le P noir d'avancer; alors le R blanc pousse son adversaire dans le coin, le R blanc va à 7D; le R noir a deux cases libres, ce qui permet à un des Pions blancs d'aller à Dame.*

ÉTUDE N° 24.

Noirs.



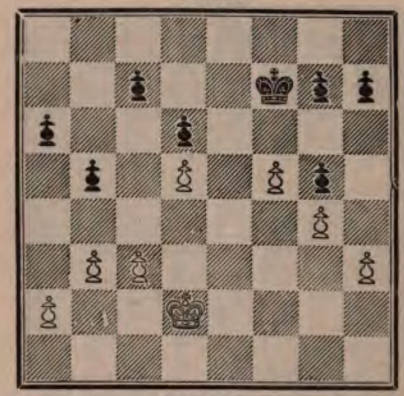
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — REMISE TOUJOURS. *Les Blancs ne pourront tirer parti de leur avantage d'un Pion de plus, si les Noirs jouent bien,*

ÉTUDE N° 25.

Noirs.



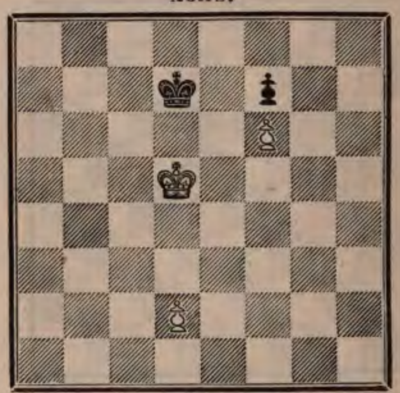
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — ILS GAGNENT. *Les Noirs, après avoir lutté contre le R adverse, prennent le P blanc 5D; se trouvent dans le carré du PTR des Blancs, et doivent gagner, restant avec cinq Pions contre quatre.*

ÉTUDE N° 26.

Noirs.



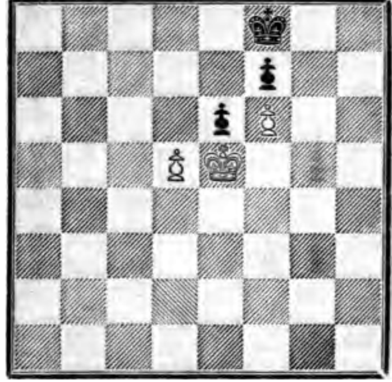
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Les Blancs, occupant le R noir avec leur PD, ont le temps d'aller prendre le PF des Noirs.*

ÉTUDE N° 27.



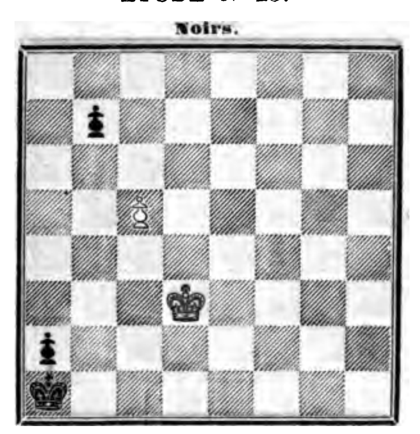


Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Si à leur premier coup les Noirs prennent le PD, ils perdent par les* limites; *s'ils permettent la réunion des Pions blancs, le P noir ne pourra être défendu.*

ÉTUDE N° 28.

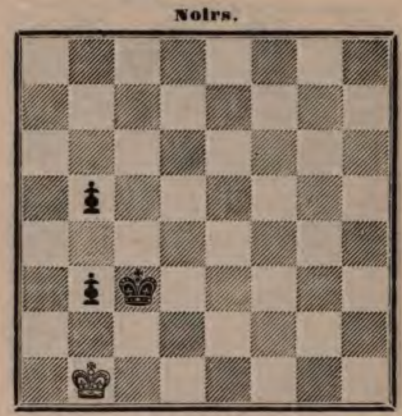


Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs font Dame, puis leur R prend le PC des Noirs qui, obligés de jouer leur R pour faire Dame, reçoivent le mat.*

ÉTUDE N° 29.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES NOIRS GAGNENT TOUJOURS, *en poussant P . 7CD (Règle 1, C), et sans le trait, en jouant le P . 5CD, pour la même raison.*

ÉTUDE N° 30.

Noirs.



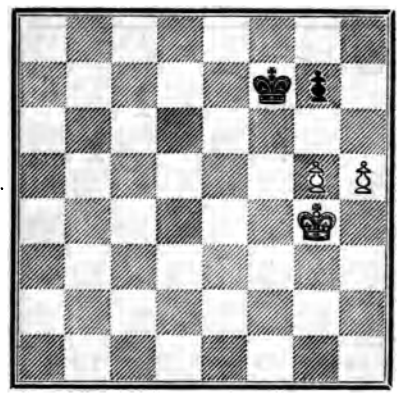
Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT GAGNE *: le R blanc arrivant assez tôt, s'il a le trait pour prendre le Pion et gagnant (Règle 1, A) ; le R noir, de son côté, en fait autant avec le trait.*

ÉTUDE N° 31.

Noirs.



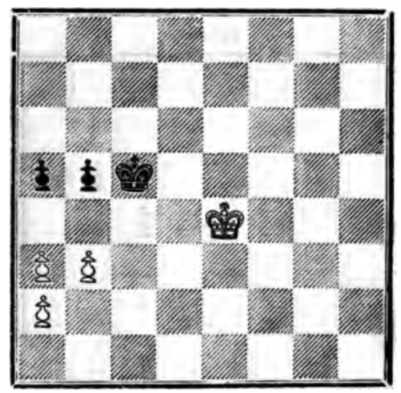
Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours. *Le R noir ne peut être tiré du coin; puis, a prise du P noir par le PT ferait pat.*

ÉTUDE N° 32.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — **Ils gagnent.** *Le R blanc luttant avec le R noir établit des cases d'opposition brisante qui lui donnent la prise des Pions ennemis, et lui assurent l'avantage de l'opposition.*

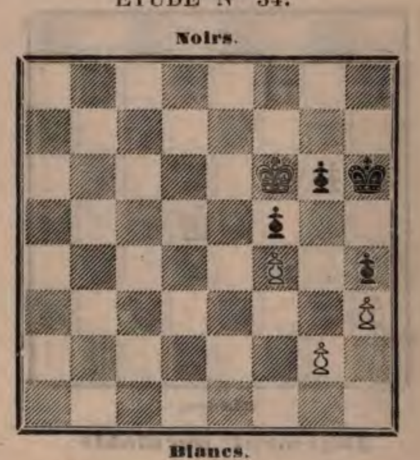
ÉTUDE N° 33.



Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Dans la lutte des Pions, les Blancs trouveront moyen de passer, grâce à leur PF, et d'arriver à Dame avant l'arrivée du R noir.*

ÉTUDE N° 34.



Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Dans la lutte des Rois, le R blanc presse son adversaire de manière à gagner avec deux Pions, en vertu de la Règle* 2, *des limites.*

ÉTUDE N° 35.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LE TRAIT GAGNE. *Les Blancs, avec le trait, forcent les Noirs à subir le trébuchet, ce qui fait perdre ce dernier.*

Le trait étant aux Noirs, il a un temps de plus, et fait subir à son adversaire la même loi (instructif).

ÉTUDE N° 36.

Noirs.

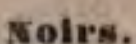


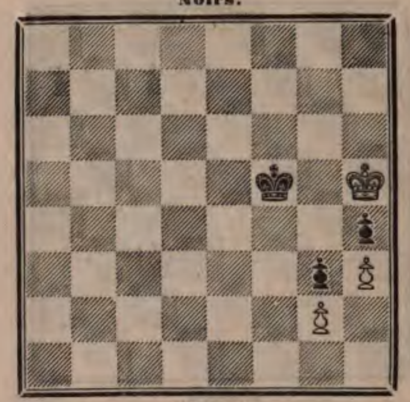
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le R blanc poursuit son rival de manière à lui faire prendre de force le P blanc de la Tour, alors le P noir, qui ne peut avancer, est pris, et les Blancs gagnent par Règle 1, A.*

ÉTUDE N° 37.





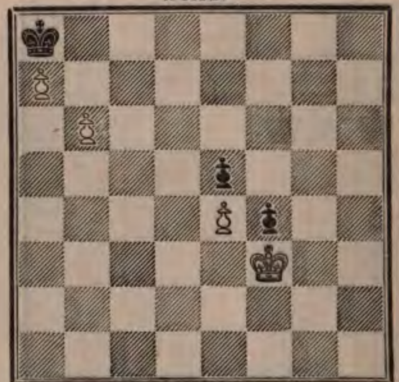
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — REMISE. *On restera avec une Dame du côté des Noirs et du côté des Blancs avec un Pion à 7TR accompagné de son R; le R noir devient impuissant.*

ÉTUDE N° 38.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Le R blanc joue en restant dans le carré du PF des Noirs, jusqu'au moment où il prévoit qu'il donnera le mat avec sa Dame à 6CD, avant que la Dame noire de 8FR puisse agir.*

ÉTUDE N° 39.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Pions blancs, en menaçant sur la gauche, font une trouée et un passage, mais les Pions Noirs de droite, menacent d'arriver plus tôt, ce qu'ils feraient si le R blanc ne veillait et ne se tenait dans leur carré.*

ÉTUDE N° 40.

Noirs.



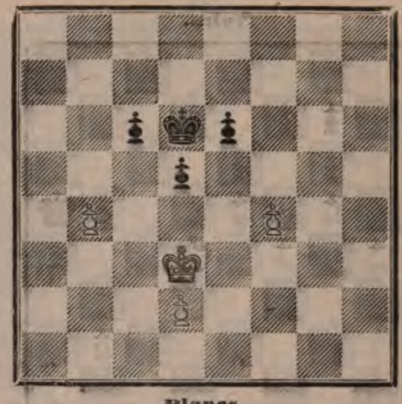
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le R blanc gagne les limites des Pions noirs de gauche et joue ses Pions de façon à damer à 8TD.*

ÉTUDE N° 41.

Noirs.



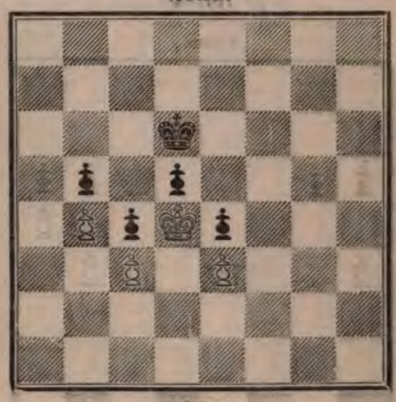
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le R blanc, moyennant l'opposition et après avoir poussé le P∴ 4D, poursuivra son rival et le forcera de lui céder le PR noir, ce qui sera pour lui la victoire.*

ÉTUDE N° 42.

Noirs.



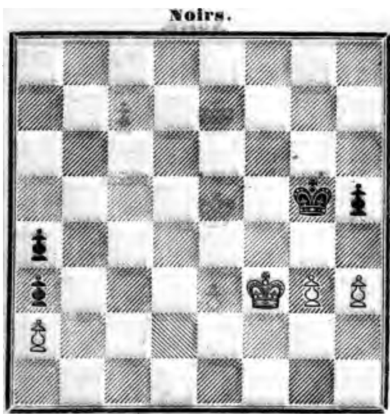
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — REMISE. *Le R noir cède son PC, sachant d'abord qu'il ne peut mouvoir ses autres Pions, ni gagner, comprenant aussi qu'il peut arrêter le PC blanc et remettre par la règle* 1.

ÉTUDE N° 43.

Noirs.



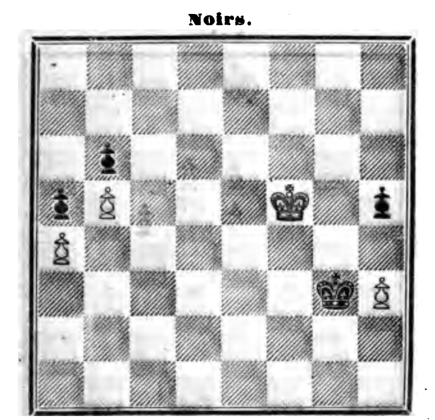
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Le R blanc, en vertu des temps P. 4TR et de la case d'opposition brisante 3CD, obtient les* limites, *et va à Dame d'un côté ou de l'autre.*

ÉTUDE N° 44.

Noirs.



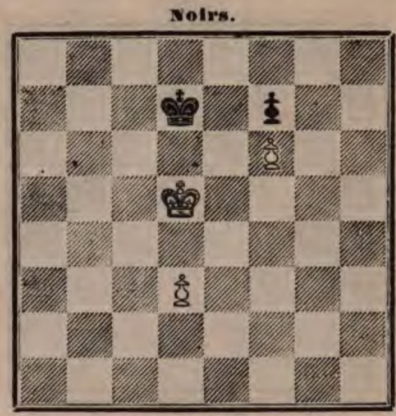
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *La distance pour aller à Dame est plus grande d'un temps du côté des Blancs, mais le PCD sera protégé de son R qui prendra le PCD des Noirs; de là, partie remise.*

ÉTUDE N° 45.

Noirs.



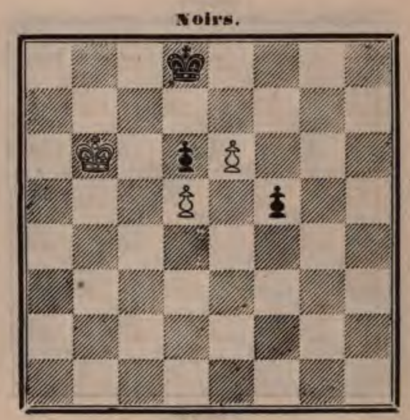
Blancs.

Jugement préalable.

Remise toujours. *La case 7R des Blancs les empêchera de profiter de la règle 1 (G), et le R noir sera pat.*

ÉTUDE N° 46.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs.—**Ils gagnent.** *Le R blanc prendra le PFR des Noirs par la puissance de la case brisante 7FR, gagnant la partie.*

ÉTUDE N° 47.

Noirs.



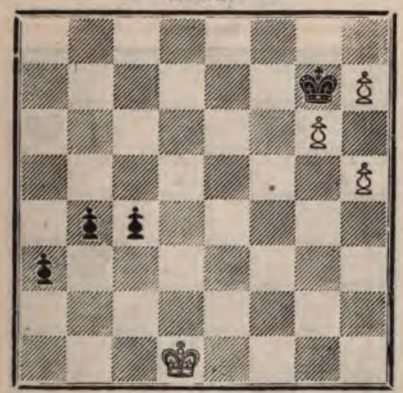
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le Roi blanc trouvera moyen d'échanger son P sur la gauche, et restant en avant pour aller prendre le PCR, gagnant.*

ÉTUDE N° 48.

Noirs.



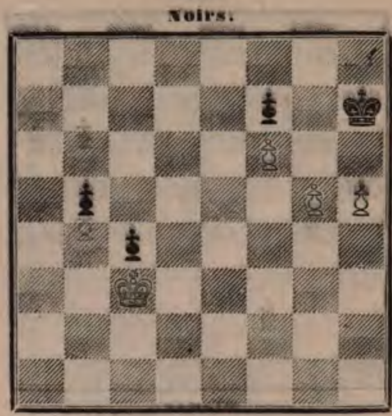
Blancs.

Jugement préalable.

LES NOIRS GAGNENT TOUJOURS. *Le triangle fondamental direct leur assure la victoire. Les Blancs perdant à gauche avec le trait seront obligés de jouer leurs Pions. Les Noirs les laisseront faire Dame, pour éviter le pat et pour les faire mat.*

ÉTUDE N° 49.

Noirs.



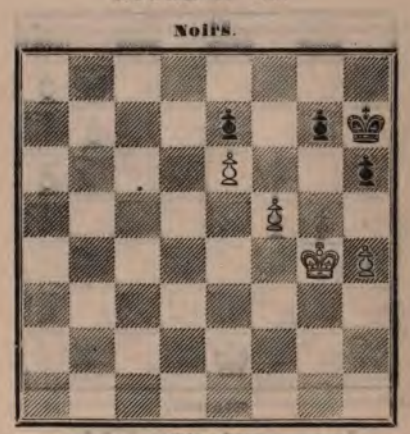
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le Roi blanc clouera le R noir à la troisième bande, puis conduira à Dame un de ses Pions.*

ÉTUDE N° 50.

Noirs.



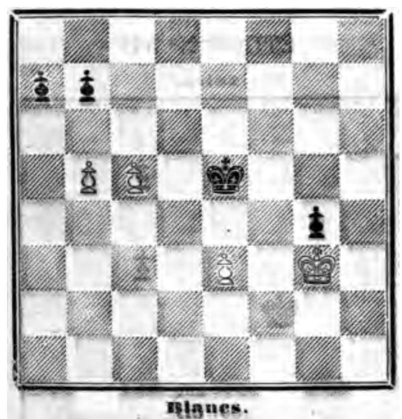
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le R blanc profitera du trébuchet par un temps qu'il gagnera en poussant son PT, ou bien il gagnera par les* limites *en vertu de la case* brisante *7D.*

ÉTUDE N° 51.

Noirs.



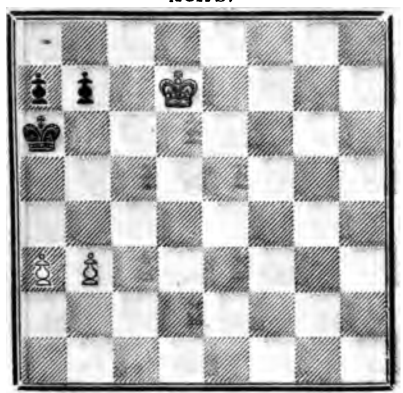
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Si les Noirs sur 1 P . 4R, prennent ce Pion, ils perdent par 2 P . 6FD; s'ils répondent par 1—P . 3T, ils ouvrent un passage; s'ils jouent 1 —R . 3R, le R prend le PC noir, et laissant ses deux Pions à distance de Cavalier, il entre victorieusement dans le carré du PT des noirs et gagne.*

ÉTUDE N° 52.

Noirs.



Blancs.

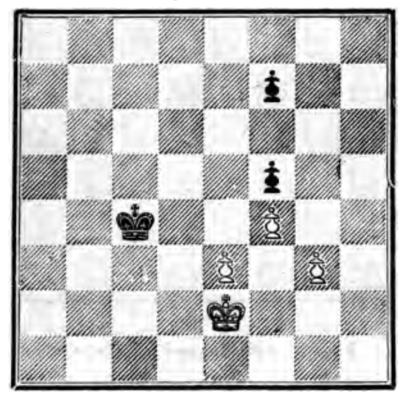
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *Les Blancs gagnent un P, mais les Noirs restent avec l'opposition ayant un P contre deux.*

remise; ou bien deux Pions contre deux Pions, remise à plus forte raison.

ÉTUDE N° 53.


Noirs.



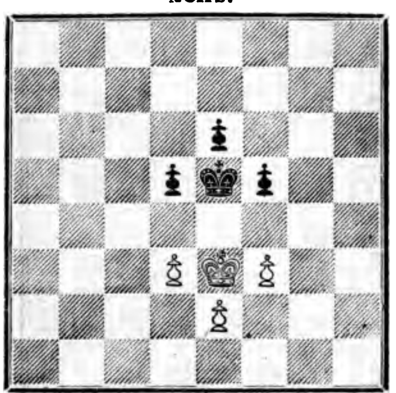
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Grâce à la case* brisante *4D, ils forcent l'échange du P noir 4FR, et restent victorieux avec deux Pions contre un.*

ÉTUDE N° 54.

Noirs.



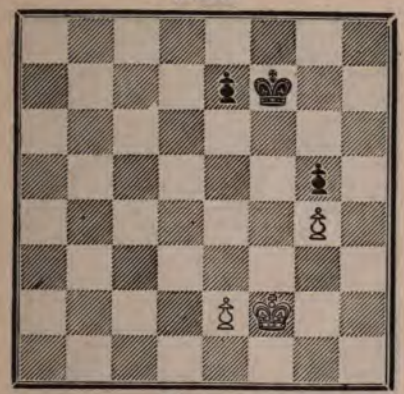
Blancs.

Jugement préalable (Position symétrique).

LE TRAIT GAGNE. *Celui qui a le trait éloigne par un échec son rival, et puis, le poursuit jusqu'à ce que, par le temps que lui donne l'avance de son P, il le force à abandonner son PR.*

ÉTUDE N° 55.

Noirs.



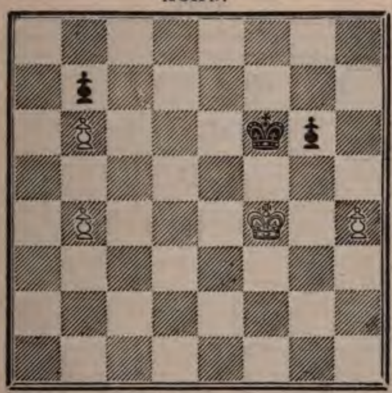
Blancs.

Jugement préalable (Position symétrique).

Le trait gagne. *Le trait, aidé du PR, poursuit le Roi adverse, et parvient à se faire une position où il gagne par la Règle 2 des limites le PR et la partie.*

ÉTUDE N° 56.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — Ils gagnent. *Le PC R noir, ainsi que le PCD, ne peuvent marcher qu'après la prise des Pions blancs, ce qui permet aux Blancs de prendre l'un ou l'autre et d'aller le premier à Dame.*

ÉTUDE N° 57.

Noirs.



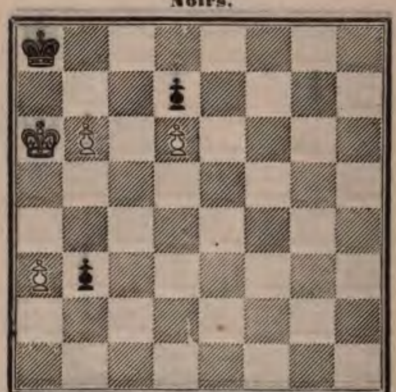
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Noirs. — REMISE. *Le Roi blanc doit attendre le PF noir, et par la Règle 1 (G), faire remise.*

ÉTUDE N° 58.

Noirs.



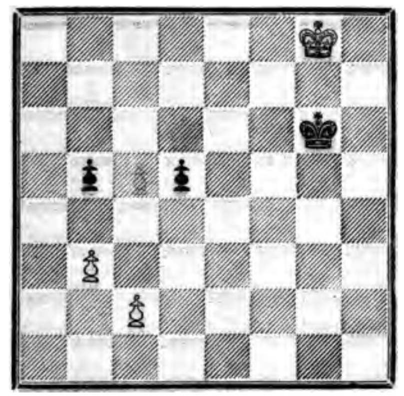
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *Le R blanc force les Noirs à ne prendre qu'un Cavalier en arrivant à Dame; puis, il se place dans le carré du PD, ce qui fait remise.*

ÉTUDE N° 59.



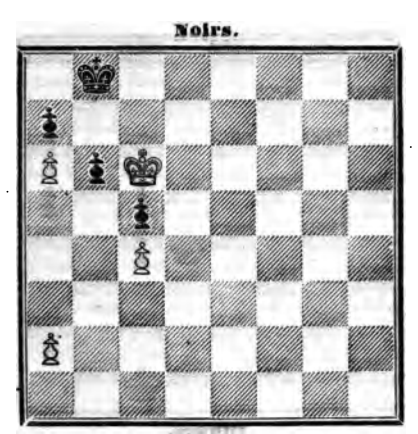


Blancs.

Jugement préalable.

LES NOIRS GAGNENT TOUJOURS. *Ils trouvent, en manœuvrant, le moyen de s'emparer du PC avec une position gagnante, Règle 1 (A).*

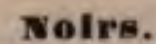
ÉTUDE N° 60.



Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Ils confinent le R noir dans le coin, ce qui force l'avance du PC noir et amène une lutte qui aboutit à la perte des Noirs.*

ÉTUDE N° 61.





Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS; *avec le trait, ils gagnent par la Règle* 1, *et sans le trait, par les* limites.

ÉTUDE N° 62.

Noirs.



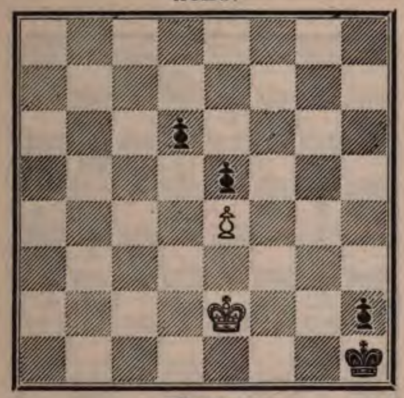
Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Les Noirs, même avec le trait, ne pourront empêcher le R blanc de conduire à Dame un de ses trois Pions.*

ÉTUDE N° 63.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Noirs, dont le R sera enfermé, sont obligés de donner le PD le coup suivant, ce qui donne une Dame aux Blancs; les Noirs dégagent leur R, font une Dame, mais ils sont matés, avant de pouvoir s'en servir.*

ÉTUDE N° 64.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

LES BLANCS GAGNENT TOUJOURS. *Le Roi blanc, dans sa manœuvre contre le R adverse, le forcera à prendre le PT blanc, barrant le chemin à son P, et il aura le temps de mener le premier à Dame son PF.*

ÉTUDE N° 65.

Noirs.

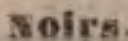


Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs, en conduisant les premiers le PC à Dame, pourront échanger les Dames, restant avec une partie gagnante.*

ÉTUDE N° 66.



Noirs.



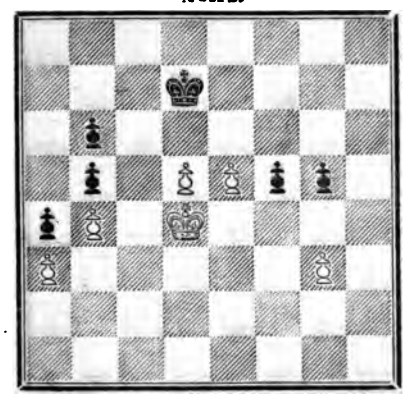
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs abandonneront leur PD et se trouveront en mesure d'arriver à temps sur les cases limites du PF, qu'ils prendront avec la certitude de gagner.*

ÉTUDE N° 67.

Noirs.



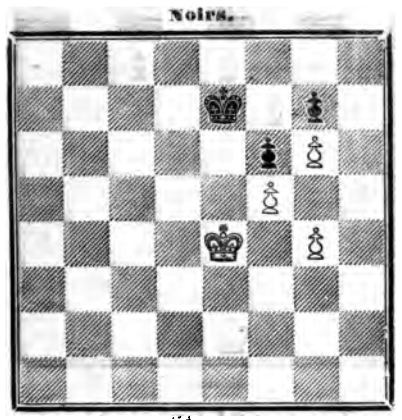
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs après leur premier coup P . 6R éch, porteront leur R au secours de leurs Pions du centre qui suffiront pour gagner ; les Noirs, pour éviter l'immobilité de leurs Pions, joueront P . 5F, que vous prendrez avec un P qui s'avancera pour aider les autres à mater, s'il n'est pas pris.*

ÉTUDE N° 68.

Noirs.



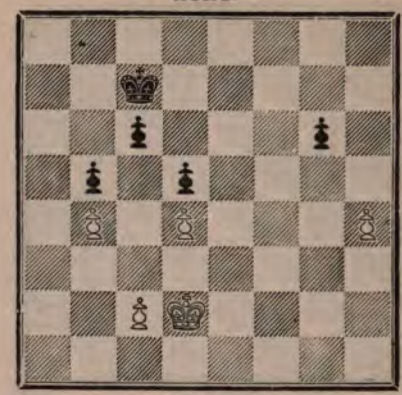
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Après avoir échangé leur PC contre le PF des Noirs, ils profitent de la Règle des* limites *pour prendre le PC noir.*

ÉTUDE N° 69.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Après l'échange des Pions 4T et 3C, les Blancs vont attaquer efficacement le P.3FD, et vu leur position avancée, dament les premiers.*

ÉTUDE N° 70.

Noirs.



Blancs.

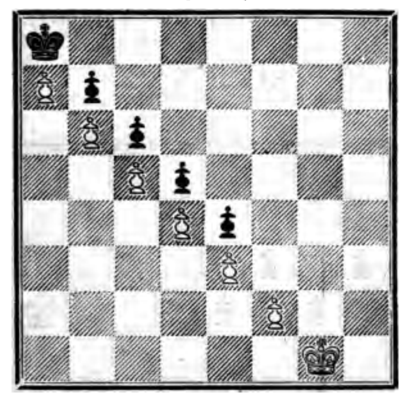
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs trouveront le moyen de gagner par 1 P . 5D, ayant la ressource de la règle des limites, ou de leur PD poussé en avant, s'il n'est pas accepté, ou de leurs Pions unis, si les Noirs sacrifient leurs Pions.*

ÉTUDE N° 71.



Noirs.



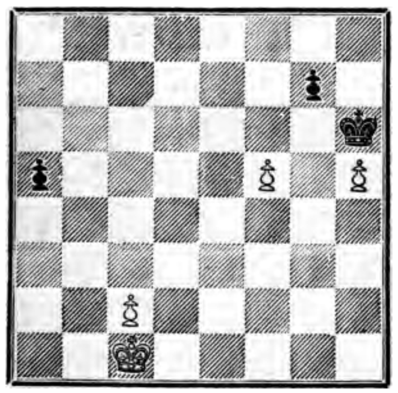
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs forcent les Pions noirs à avancer pour se faire prendre, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un que le R prend dans la position gagnante de la Règle 1 (G). Tous les coups sont forcés des deux côtés, ce qui diminue la difficulté.*

ÉTUDE N° 72.

Noirs.



Blancs.

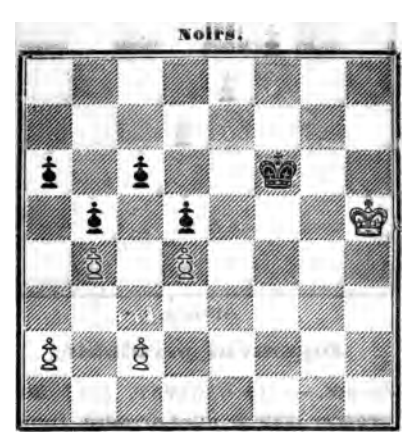
Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — REMISE. *Les Noirs prendront tous les*

Pions, restant avec leur PCR; mais les Blancs, en poussant le PT, les forcent à le prendre, et le R blanc étant en avant, ira se mettre dans le cas d'une remise, Règle 1 (H ou I).



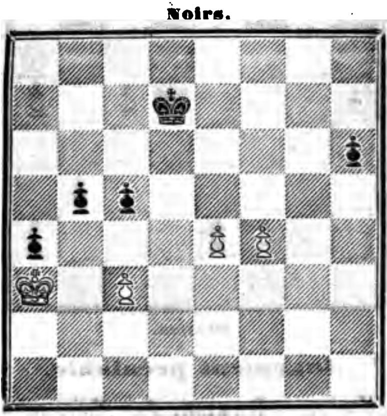
ÉTUDE N° 73.



Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le Roi blanc poursuivra le R noir jusque dans le coin de gauche et le forcera d'abandonner la case 3CD; alors la débacle suivra.*

ÉTUDE N° 74.



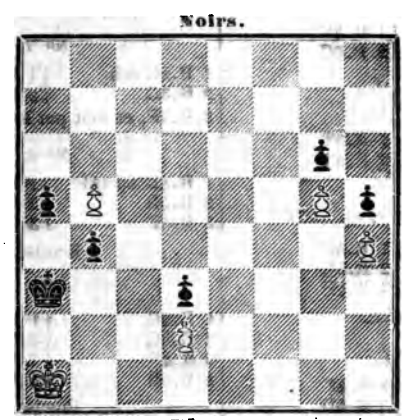
Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Les Blancs, après leur coup 1 P . 4 F D, avanceront leur R pour protéger les Pions du centre qui gagneront après le coup où le PC des Noirs arrivera à Dame.*

ÉTUDE N° 75.

Noirs.



Blancs.

Jugement préalable.

Trait aux Blancs. — ILS GAGNENT. *Le R blanc sacrifiera son nouveau C pour prendre les Pions qui sont à gauche par la Règle des limites, puis il aura le temps d'aller prendre le PCR des Noirs, et gagnera par la Règle* 1, (*A*), *en abandonnant son PTR.*

SOLUTIONS DES ÉTUDES

QUI PRÉCÈDENT.

Nº 1.

Blancs ayant le trait.

Blancs.	Noirs.
1 R.3D	1 R.4F
2 P.3C, gagnant.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.4F
2 R.3D	2 P.6C
3 P.3F, gagnant.	

Nº 2.

1 P.4CD	1 P.3T
2 P.4TR	2 P.4T
3 P.3CR,gagnant	

Nº 3.

1 P.3R ou (A)	1 R.4F
2 R.1T	2 R.5C
3 R.2C	3 R.4F

Remise.

(A)

1 P.4R, mauvais.	1 R.4F
2 P.5R	2 R.5D
3 P.6R	3 R pr P
4 P.7R	4 P fait D éch
5 R pr D	5 R.7F, gagnant.

Nº 4.

1 R.4D	1 R.2R
2 P.5R	2 R.3R
3 P pr P	3 R pr P

Remise.

Nº 5.

Blancs ayant le trait.

1 R.4R	1 P.4F éch
2 R.4F	2 R.3F
3 R.3F	3 R.4R, gagnant.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.4D
2 P.4T	2 P pr P
3 R.3F	3 R.5D, gagnant.

Nº 6.

1 P.5T	1 P pr P ou (A)
2 P.5R	2 P pr PR ou (1)
3 P.5F, gagnant.	

(A)

	1 P.4C
2 P.5R	2 P.4F
3 P pr PF, gagnant.	

(1)

	2 P.4F
3 P pr PF, gagnant.	

Nº 7.

1 P.4C éch	1 P pr P éch
2 R.3C	2 P.4C
3 P.5F, et font pat les Noirs.	

Nº 8.

1 R.4R ou (A)	1 R.4C
2 R.5R	2 R.4T
3 R.4F	3 R.3T

Remise.

(A)

1 R.4C	1 R 4R
2 R.5C	2 R.3D
3 R.4F	3 R.3F
4 R.5R	4 R.4F

Remise.

Nº 9.

Blancs ayant le trait.

1 P.5C	1 PT pr P
2 P.5F	2 P pr PF
3 P.5T, gagnant.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P.4C
2 PF pr P	2 PF pr P
3 P pr P	3 P pr P

Remise.

Nº 10.

1 R.2R	1 R.3F
2 R.2D	2 R.4R
3 R.3R	3 R.4F

Remise.

Nº 11.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.3D
2 P.7R	2 R pr PR
3 R.5F	3 R.1D
4 R.6C, gagnant.	

N° 12.

1 R.5T	1 R.1C
2 R.6C	2 R.1T
3 R.5T	3 R.2T
4 R.5C	4 R.1C

Remise.

N° 13.

1 P.4R	1 P pr P ou (A)
2 P.5F	2 R.6D
3 P.6F	3 P.6R
4 R.1D, gagnant.	

(A)

	1 R pr P
2 P pr P	2 R.4D
3 R.3D, gagnant.	

N° 14.

1 P.5CR	1 R.3R ou (A)
2 P pr P	2 R.3F
3 R.2F	3 P.5F
4 R.1F, gagnant.	

(A)

	1 P.6C
2 P pr P	2 P.5F
3 P.7T	3 P.6F éch
4 R.1F	4 P.7C éch
5 R.1C, gagnant.	

N° 15.

1 R.2D	1 R.4C
2 R.1F	2 R.4F
3 R.1C	3 R.4D
4 R.1F	4 R.4F

Remise.

N° 16.

1 P fait D	1 P.7F
2 D.2TR	2 R.8R
3 R.3F	3 P fait D éch
4 R.3R	4 D où ils veulent.

5 D fait échec et mat en un ou deux coups.

N° 17.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P.3F
2 P.5C ou (A)	2 P.4F
3 P.6C	3 P.3T
4 P.4C	4 P.5F, gagnant.

(A)

2 R.4T	2 R.3C
3 P.5C	3 P.4F
4 P.4C	4 P.5F, gagnant

N° 18.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.3R
2 R.4D	2 R.2D
3 R.5D	3 R.2R
4 R.4FD	4 R.3R
5 R.4D	5 R.2D

Remise.

N° 19.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P.5R éch
2 R.2F	2 R.5C
3 R.2C	3 R.4F
4 R.3T	4 P.6R
5 R.2C	5 R.5R

Remise.

N° 20.

1 R.1F	1 R.6C
2 R.1C	2 R.5T
3 R.2F	3 R.4T
4 P.3C	4 P pr P éch
5 R pr P	5 R.5T

Remise.

N° 21.

1 P.6F	1 P.3F ou (A)
2 P.6C	2 P pr P éch
3 R.5C	3 P.5D
4 R.6T	4 P.6D
5 P.7C, gagnant.	

(A)

	1 R.4R
2 R.5F	2 P.3D éch
3 R.6F, gagnant.	

N° 22.

Blancs ayant le trait.

1 R.4F	1 R.3R
2 R.4C	2 P.4D
3 P pr P éch	3 R pr P
4 R pr P	4 R.5R
5 R.5C	5 R pr P

Remise.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.2R
2 R.4F	2 R.3R

Remise comme plus haut.

N° 23.

1 P.6C	1 P.3T
2 R.6R	2 R.1F meill.
3 R.7R	3 R.1C
4 R.8D	4 R.1T
5 P.6F, gagnant.	

N° 24.

1 R.6C	1 R.3F meill.
2 R.7C	2 R.2F meill.
3 R.8T	3 R.1R meill.
4 R.8C	4 R.1F ou (A)
5 P.5R	5 R.2R

Remise.

(A)

	4 R.1D
5 R.7C	5 R.2D
6 R 6C	6 R.3R
7 R 6F	7 R.2R
8 R.7F	8 R.3R
9 R.8D, gagnant.	

N° 25.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.3F
2 R.3D	2 R.4R
3 P.4F	3 R.5F
4 P pr P	4 P pr P
5 P.4TD	5 R.4R, gagnant.

N° 26.

1 R.5R	1 R.3F
2 R.5F	2 R.4D
3 R.5C	3 R.3R ou (A)
4 P.4D	4 R.4D
5 R.6T, gagnant.	

(A)

	3 R.4R
4 P.3D	4 R.3D
5 R.6T	5 R.4R
6 R.7C	6 R.3R
7 P.4D, gagnant.	

N° 27.

1 R.6D	1 R.1R ou (A)
2 P pr P	2 R.1F
	Si 2 P pr P
3 R pr P, gagnant,	
3 P.7R éch	3 R.1R

4 R.5R, gagnant en conduisant leur R à 7CR

(A)

	1 P pr P
2 R pr P	2 R.1C
	Si 2 R.1R
3 R.6F	3 R.1D
4 R.6D	4 R.1R
5 R.7F, gagnant.	
3 R.6D	3 R.2T
4 R.7D	4 R.3T
5 R.8R	5 R.3C
6 R.7R, gagnant.	

N° 28.

1 R.2F	1 P.4C
2 P.6F	2 P.5C
3 P.7F	3 P.6C éch
4 R pr P	4 R.8C
5 P fait D, gagnant.	

N° 29.

1 R.1F	1 P.7C éch
2 R.1C	2 P.5C
3 R.2T	3 P fait D éch
4 R pr D	4 R.6C
5 R.1T	5 R.7F
6 R.2T	6 P.6C éch, gagn

N° 30.

Blancs ayant le trait.

1 R.2C	1 R.5T
2 R.3F	2 R.6T
3 R.4R	3 R pr P
4 R.5D	4 R.6C
5 R.4R, gagnant.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.5T
2 R.2C	2 R.6T
3 R.1F	
Si 3 R.3F	3 R pr P
4 R.4R	4 R.7C
5 R.4D	5 R.6C, gagn
	3 R pr P
4 R.1R	4 R.6C
5 R.2D	5 R.7C
6 R.1D	6 R pr P
7 R.1F	7 R.6D, gagnan

N° 31.

1 R.4F	1 R.1F
2 P.6C	2 R.1C
3 R.5F	3 R.1F
4 R.6R	4 R.1C
5 R.7R	5 R.1T
6 P.6T	6 R.1C

Remise.

N° 32.

1 R.5R	1 P.5T ou (A)
2 P.4C éch	2 R.3F
	Si 2 R.5F
3 R.6D	3 R.6F
4 R.5F	4 R.7C
5 R pr P	5 R.6T pr P
6 R.5T, gagnant.	
3 R.6R	3 R.2F
4 R.5D	4 R.3C
5 R.6D	5 R.2C
6 R.5F	6 R.3T
7 R.6F, gagnant.	

(A)

	1 P.5C
2 P.4T	2 R.3F
3 R.6R	3 R.4F meill.
4 R.7D	4 R.5D
5 R.6F	5 R.6F
6 R.5C, gagnant.	

N° 33.

1 P.5F	1 P.3R
2 P pr PC	2 P pr P
3 P.4F	3 R.1C
4 P.5F	4 PR pr P
5 P.6R	5 R.1F
6 P.7R, gagnant.	

N° 34.

1 R.7R	1 R.2C
2 R.6R	2 R.2T
3 R.7F	3 R.3T
4 R.8C	4 P.4C
5 R.7F	5 P pr P
6 R.6F, gagnant.	

N° 35.

Blancs ayant le trait.

1 R.4C	1 R pr P
2 R.5T	2 R.2C
3 R.6T	3 R.3F
4 R pr P	4 R.4D
5 R.8C	5 R.3R
6 R.7C, gagnant.	

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R pr P
2 R.4C	2 R.2C
3 R.5T	3 R.3F
4 R.6T	4 R.4D
5 R pr P	5 R.4R
6 R.7C	6 R.3R, gagnant.

N° 36.

1 R.6D	1 R.2C
2 R.7D	2 R.1T
3 R.6F	3 R.2T
4 R.7F	4 R.3T
5 R.8C	5 R.4T
6 R.7C, gagnant.	

N° 37.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.4R
2 R pr P	2 R.5F
3 R.5T	3 R.6R
4 R.6C	4 R.7F
5 P.4T	5 R pr P
6 P.5T	6 R.7F

Remise.

N° 38.

1 R.2R	1 R.2C
2 R.3D	2 R.1T
3 R.4F	3 R.2C
4 R.5F	4 P.6F
5 R.6D	5 P.7F
6 P fait D éch	6 R pr D
7 R.7F, gagnant.	

N° 39.

1 P.5F	1 PC pr P ou (A) (B) (C)
2 P.5T	2 P.5CR
3 P.6T	3 P pr P
4 P pr P	4 P.6T
5 P pr P	5 P pr P
6 R.3F, gagnant.	

(A)

	1 PD pr P
2 P.5T	2 P pr P
3 P.6CD	3 P pr P
4 P.6D, gagnant.	

(B)

	1 P.5CR
2 P.5T	2 PC pr PT
3 P.6CD, gagnant.	

(C)

	1 R.3C
2 P.5T, gagnant.	

N° 40.

1 R.5D	1 P pr P
2 P pr P	2 R.4C
3 R.6F	3 R pr P
4 R pr P	4 R.4C
5 P.5T	5 P.4T
6 P.5C, gagnant.	

N° 41.

1 R.4D	1 R.2R
2 R.5R	2 R.2D
3 R.6F	3 R.3D
4 P.4D	4 R.2D
5 R.7F	5 R.3D
6 R.8R	6 R.2F
7 R.7R, gagnant.	

N° 42.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.3R
2 R.5F	2 R.4R
3 R pr P	3 R.3D
4 R.4T meill.	4 R.3F

5 P.5C éch	5 R.2D
6 R.3T	6 R.2T
7 R.4C	7 R.3C

Remise.

N° 43.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.4F
2 R.2R	2 R.3R
3 R.2D	3 R.3D
4 R.3F	4 R.4F
5 P.4T	5 R.4C
6 R.4D	6 R.5C
7 P.4C, gagnant.	

N° 44.

1 R.4R	1 R pr P
2 R.5D	2 R.5C
3 R.6F	3 P.5T
4 R pr P	4 P.6T
5 R.7T	5 P.7T
6 P.6C	6 P fait D
7 P.7C	

Remise.

N° 45.

1 P.4D	1 R.2F
2 R.5F	2 R.2D
3 P.5D	3 R.2F
4 P.6D éch	4 R.2D
5 R.5D	5 R.1F
6 R.6F	6 R.1D
7 P.7D	

Les Noirs sont pats.

N° 46.

1 R.5C	1 R.2R
2 R.4F	2 R.3F
3 R.3D	3 R.2C
4 R.3R	4 R.3C
5 R.3F	5 R.2C
6 R.3C	6 R.3C
7 R.4T, gagnant.	

N° 47.

1 P.5CR	1 P pr P
2 P pr P	2 R.4C
3 R.5D	3 R.3C
4 R.4F	4 R.4T
5 R.5F	5 R.5T
6 R.6C	6 R.6T
7 R.5C, gagnant.	

N° 48.

1 P.6T éch	1 R.1T
2 R.2F	2 P.6C éch
3 R.1C	3 P.6F
4 R.1T	4 P.7F
5 P.7C éch	5 R pr P
6 P fait D éch	6 R pr D
7 P.7T éch	7 R.2F, gagn[illegible]

N° 49.

1 R.4D	1 R.1T
2 P.6C	2 R.1C
3 P.6T	3 P pr P
4 R.5R	4 P.6F
5 R.6R	5 P.7F
6 P.7F éch	6 R.1F
7 P.7T, gagnant.	

N° 50

1 R.3F	1 R.1C, meill.
2 R.4R	2 R.1F
3 R.5D	3 P.3C ou (A)
4 P pr P	4 R.2C
5 R.6F	5 R pr P
6 R.7D	6 R.3F
7 P.5T, gagnant.	

(A)

	3 R.1R
4 R.6F	4 R.1D
5 R.7C	5 P.4T
6 R.8C, gagnant.	

N° 51.

1 P.4R	1 R.3R
	Si 1 P.3T
2 P.6F, gagnant.	
	Si 1 P.4T
2 P.6C	2 R.3R
3 P.6F, gagnant.	
2 R pr P	2 P.4T
3 P pr P en pass.	3 P pr P
4 R.3F	4 P.4T
5 R.2R	5 P.5T
6 R.2D	6 P.6T
7 R.2F	7 R.2D
8 P.5R, gagnant.	

N° 52.

1 R.7F	1 P.4C ou (A)
2 R.6F	2 P.5C
3 P.4T	3 R.4T
4 R.5F	4 P.3T
5 R.4D	5 R.3C
6 R.5D	6 R.4T meill.
7 R.4F	7 R.3C
8 R pr P	8 P.4T éch

Remise.

(A)

	1 P.3C
2 R.6F	2 R.4T ou (*a*)
3 R.7C	3 P.4C
4 R.6F	4 P.5C
5 P.4T	5 P.3T

Remise.

(a)

	2 P.4C
3 R.5F	3 R.4T
4 R.5D	4 R . 3C
5 R.6D	5 P.5C

Remise.

N° 53.

1 R.2D	1 R.4D
2 R.3D	2 P.3F
3 R.2D	3 R.3D
4 R.1R	4 R.4D
5 R.2F	5 R.5R
6 R.2R	6 R.4D
7 R.3F	7 R.3F
8 P.4C, gagnant.	

N° 54.

1 P.4D éch	1 R.3F
2 R.4F	2 R.2F
3 R.5R	3 R.2R
4 P.4F	4 R.2F
5 R.6D	5 R.3F
6 R.7D	6 R.2F
7 P.3R	7 R.3F
8 R.8R, gagnant.	

N° 55.

1 R.3F	1 R.3F
2 R.4R	2 R.3R
3 P.3R	3 R.3F
4 R.5D	4 P.3R éch
5 R.6D	5 R.2F
6 P.4R	6 R.3F
7 P.5R éch	7 R.2F
8 R.7D, gagnant.	

N° 56.

1 R.4C	1 R.2F
2 R.3F	2 R.2R
3 R.3R	3 R.2F
4 R.4D	4 R.3R
5 R.4R	5 R.3F
6 R.4F, ils gagnent un temps.	
	6 R.2F
7 R.5R	7 R.2R
8 P.5CD, gagnant.	

N° 57.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P.3F
2 R.1T	2 P.4F
3 R.1C	3 P.5F
4 R.1T	4 P.6F
5 R.1C	5 R.5C
6 R.2F	6 R.5F
7 R.1F	7 R.6R
8 R.1R	8 P.7F éch

Remise.

N° 58

1 P.7C éch	1 R.1C
2 P.4T	2 P.7C
3 P.5T	3 P fait C
4 R.6C	4 C.6T

	Si 4 C.7D
5 R.6T	5 C.5F
6 R.5C	6 C.4R
7 R.6C	7 C.3F
8 P.6T	8 C.2T
9 R.5F, remise.	

5 R.6T	5 C.5F
6 R.5C	6 C pr PD éch
7 R.6C	7 C pr P
8 P.6T	8 P.4D
9 R.5C	

Remise.

N° 59.

1 R.8F	1 R.3F
2 R.8R	2 R.3R
3 R.8D	3 R.3D
4 R.8R	4 R.4F
5 R.7D	5 P.5D
6 R.6R	6 R.5C
7 R.5D	7 R.6F
8 P.4C	8 R pr PF
9 R pr P	9 R.6C, gagnant.

N° 60.

1 P.3T	1 R.1F
2 P.4T	2 R.1C
3 R.7D	3 R.1T
4 R.7F	4 P.4C
5 PF pr P	5 P.5F
6 P.5T	6 P.6F
7 P.6C	7 P pr P
8 P pr P	8 P.7F
9 P.7C, éch, gagnant.	

N° 61.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 P.3C
2 P.6F, s'ils prenaient le P la partie serait nulle.	
	2 R.1R
3 P.7F éch	3 R.1F
4 R.6D	4 R pr P
5 R.7D	5 R.1F
6 R.6R	6 R.2C
7 R.7R	7 R.1C
8 R.6F	8 R.2T
9 R.7F, gagnant.	

N° 62.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.6F ou (A)
2 R.1C	2 R.5R ou (B)
3 R.2C	3 P.5F
4 P.3F éch	4 R.6R
5 P pr P	5 R pr P
6 R.2F	6 R.4R
7 R.3R	7 R.4F
8 P.4F	8 R.5C
9 R.4R	9 R pr P

10 R.3F, gagnant.

(A)

	1 P.5F
2 R.2C	2 P.6F éch meil.
3 R.3T	3 R.4F
4 P.4C éch	4 P pr P éch

5 R.3C, gagnant.

(B)

	2 R.7R
3 R.2C	3 R.8R
4 R.3F	4 R.8F
5 R.4F	5 R pr P
6 R pr P	6 R pr P

7 R.5C, gagnant.

N° 63

1 R.1F	1 P.4D
2 P pr P	2 P.5R
3 P.6D	3 P.6R
4 P.7D	4 P.7R éch
5 R pr P	5 R.7C
6 P fait D	6 P fait D
7 D.5C éch	7 R.6T
8 D.5T éch	8 R.7C
9 D.4C éch	9 R.7T

10 R.2F, gagnant.

N° 64.

1 R.2C	1 R.4F
2 R.1F	2 R.4R
3 R.2R	3 R.5F
4 R.2F	4 R.4R
5 R.3R	5 R.4F
6 P.4F	6 R.5C
7 R.4R	7 R pr P
8 P.5F	8 R.4C
9 R.5R	9 P.5T

10 P.6F, gagnant.

Noirs ayant le trait.

1 ...	1 R.4F
2 R.2C	2 R.4R
3 R.1F	3 R.4F
4 R.2R	4 R.5F

5 R.2F, gagnant.

N° 65.

1 R.5T	1 P.4R
2 P.6F	2 P pr P
3 P.5C	3 P.5R
4 P.6C	4 P.6R
5 P.7C	5 P.7R
6 P fait D	6 P fait D
7 D.5C éch	7 R.6F meill
8 D.4C éch	8 R.6R
9 D.6R éch	9 R.7D

10 D pr D éch, gagnant.

N° 66.

1 P.4D	1 R.3F
2 R.1F	2 R.3D
3 R.1R	3 R.4D
4 R.1D	4 R.5F
5 R.2F	5 R pr P
6 R.2D	6 R.5R
7 R.3F	7 R.4R
8 R.3D	8 R.5F
9 R.4D	9 R.4F
10 R.3R	10 R.5C

11 R.4R, gagnant.

N° 67.

1 P.6R éch	1 R.3D
2 R.3R	2 R.2R
3 R.3D	3 R.3D
4 R.4D	4 R.2R
5 R.5R	5 P.5F
6 P.6D éch	6 R.1R
7 P pr P	7 P.5C
8 P.5F	8 P.6C
9 P.6F	9 P.7C
10 P.7F éch	10 R.1F
11 R.6F	11 P fait D

12 P.7R, échec et mat.

N° 68.

1 P.5C	1 P pr P me.
2 R.3F	2 R.3F
3 R.4C	3 R.2R meil
4 R pr P	4 R.1R
5 R.4F	5 R.1F
6 R.4R	6 R.1R
7 R.5D	7 R.2R
8 R.5R	8 R.1F
9 R.6D	9 R.1R
10 R.6R	10 R.1F
11 R.7D	11 R.1C
12 R.7R	12 R.1T

13 P.6F, gagnant.

N° 69.

1 R.3R	1 R.3D
2 R.4F	2 R.3R
3 R.5C	3 R.2F
4 R.6T	4 R.3F
5 P.3FD	5 R.2F

6 R.7T	6 R.3F
7 R.8C	7 P.4CR
8 P pr P éch	8 R pr P
9 R.7F	9 R.5F
10 R.6R	10 R.6R
11 R.6D	11 R.6D
12 R pr P	12 R pr P
13 R.5F, gagnant.	

N° 70.

1 P.5D	1 R pr P ou (A)
2 P.6D	2 R.3R
3 R.2R	3 R.2D
4 R.3R	4 R.3R
5 R.4R	5 R.2D
6 R.5F	6 R.1D
7 R.6F	7 R.1R
8 P.7D éch	8 R.1D
9 R pr P	9 R pr P
10 R.6F	10 R.1D
11 R.6R	11 R.2F
12 R.7R	12 R.1F
13 R.6D	13 R.2C
14 R.7D, gagnant.	

(A)

	1 P pr P
2 P.6F	2 P.4F ou (*a*)
3 R.2R	3 R.2F meill.
4 R.3R	4 R.1D
5 R.4D	5 P.5F
6 R pr P	6 R.2F
7 R.4R, gagnant.	

(*a*)

	2 P.3F
3 R.1R	3 R.2F
4 R.2F	4 R.1D
5 R.3R	5 P.4F
6 R.4D, gagnant.	

N° 71.

1 P.3F	1 P pr P
2 R.1F	2 P.7F
3 P.4R	3 P pr P
4 R pr P	4 P.6R éch
5 R.1R	5 P.7R
6 P.5D	6 P pr P
7 R pr P	7 P.5D
8 R.2D	8 P.6D
9 P.6F	9 P pr P
10 R pr P	10 R.2C
11 R.4F	11 R.1T
12 R.5F	12 R.2C
13 P fait D éch	13 R pr D
14 R pr P, gagnant.	

N° 72.

1 P.4FD	1 R.4C
2 R.2C	2 R pr PF
3 R.3T	3 R.4R
4 R.4T	4 R.5D
5 R.5C	5 P.5T
6 R.4C	6 P.6T
7 R pr P	7 R pr P
8 R.2C	8 R.6D
9 R.1F	9 R.6R
10 R.1D	10 R.5F
11 P.6T	11 P pr P
12 R.2R	12 R.6C
13 R.1F	13 R.7T
14 R.2F	14 P.4T

Remise.

N° 73.

1 R.4C	1 R 3C
2 R.4F	2 R.3F
3 P.3F	3 R.3R
4 R.5C	4 R.2F
5 R.5F	5 R.2R
6 R.5R	6 R.2D
7 R.6F	7 R.3D
8 R.7F	8 R.2D
9 P.3T	9 R.3D
10 R.8R	10 R.2F
11 R.7R	11 R 1F
12 R.6D	12 R.2C
13 R.7D	13 R.3C
14 R.8F	14 R.2T
15 R.7F	15 R.1T
16 R pr P, gagnant	

N° 74.

1 P.4FD	1 P.5C éch meil.
2 R pr P	2 R.3D
3 P.5R éch	3 R.3R
4 R.3C	4 R.4F
5 R.2F	5 R.3R
6 R.2D	6 R.4F
7 R.3D	7 R.3R
8 R.4R	8 R.2F
9 P.5F	9 R.2R
10 P.6R	10 R.3F
11 R.3R	11 R.2R
12 R.3D	12 R.3F
13 R.4R	13 R.2R
14 R.5R	14 P.6C
15 P.6F éch	15 R.1R ou (A
16 R.6D	16 P.7C
17 P.7F éch	17 R.1F
18 R.7D	18 P fait D
19 P.7R éch	19 R pr P
20 P fait D éch	20 R.2C
21 D.7R éch	21 R joue.
22 D pr P, gagnant.	

(A)

	15 R.1F
16 R.6D	16 P.7C

17 P.7R éch	17 R.2F
18 R.7D	18 P fait D

19 P fait D éch, gagnant.

N° 75.

1 P.6CD	1 P.6CD
2 P.7CD	2 P.7CD
3 R.1C	3 P.5TD
4 P fait C	4 R.6CD
5 C.3TD	5 P.6TD
6 C.5FD éch	6 R.5F
7 C.4TD	7 R.5C meilleur ou (A)
8 C pr P	8 P pr C
9 R pr P	9 R.5F
10 R.3T	10 R.4F
11 R.3C	11 R.5D
12 R.4C	12 R.4D
13 R.3F	13 R.5R
14 R.4F	14 R.4F
15 R pr P	15 R.5C
16 R.3R	16 R pr P
17 R.4F	17 R.6T
18 P.4D	18 R.7C
19 P.5D	19 P.5T
20 P.6D	20 P.6T
21 P.7D	21 P.7T
22 P fait D	22 P fait D
23 D.2D éch	23 R.8F
24 D.1D éch	24 R.7C
25 D.2R éch	25 R.8C

26 R.3C, gagnant.

(A)

	7 R.6C
8 C.3FD	8 R.5F
9 R.2T	9 R.5C

10 C.1CD, gagnant.

CHAPITRE XI

PROBLÈMES

PROBLÈME N° 1.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

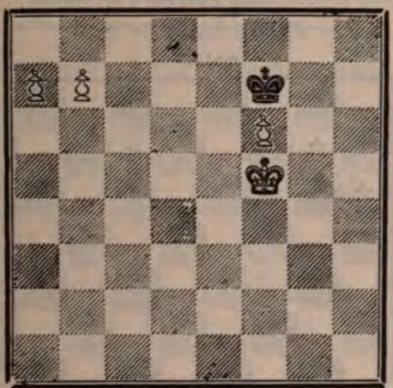
Jugement préalable.

En jouant P. 8F et prenant une T, on laisse au R noir choix entre quatre coups qui lui sont également funestes. La pr

du PT par le R Noir oblige le vôtre à lui faire prendre l'opposition à la deuxième bande (B).

PROBLÈME N° 2.

Noirs.



Blancs.

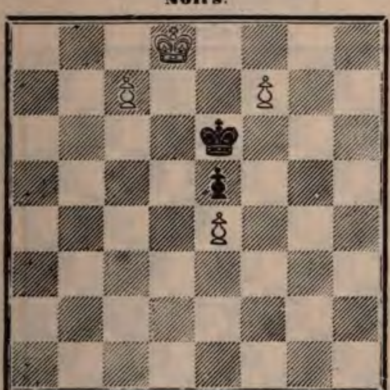
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

Jugement préalable.

Pour donner le mat, il faut d'abord jouer 1 P . 8T prenant un F; alors le R noir sera maté ou par le Fou, ou par le PC devenu Dame, pourvu que vous preniez l'opposition avec votre Roi, si le R noir quitte la ligne du F.

PROBLÈME N° 3.

Noirs.



Blancs.

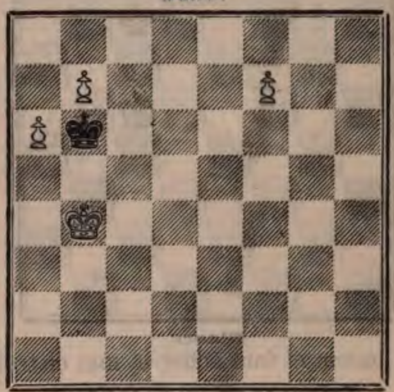
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

Jugement préalable.

En jouant P . 8FR et prenant une Tour, le R noir n'a plus

qu'une case ; alors vous jouez P à 8FD, prenant aussi un T, et vous matez le coup suivant à la case où il est maintenant. Le changement de vos deux Pions en Tours est obligé.

PROBLÈME N° 4.

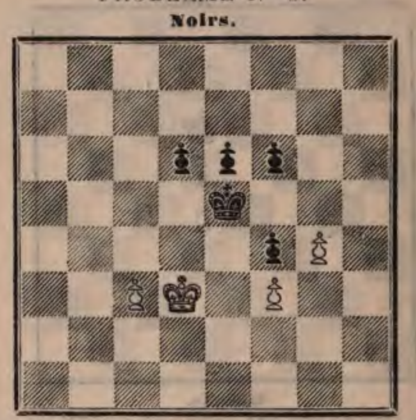


Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

Jugement préalable.

Quand on a joué P . 8C et pris un C, le Roi joue ce qu'il veut; on dame ensuite à 8FR, et le mat se donne, ou par le jeu du C, ou par celui de la D.

PROBLÈME N° 5.



Les Blancs jouent et font échec et mat en quatre coups.

Jugement préalable.

Une fois le R blanc parvenu à 4F, les coups des Noirs sont

forcés, et votre PF devenu PD, appuyé de votre R mate le R noir à la case qu'il occupe maintenant.

PROBLÈME N° 6.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en cinq coups.

Jugement préalable.

Les Blancs jouent d'abord 1 P.3CR pour immobiliser le R noir; plus tard leur R reviendra interdire la case 6CR; le reste est facile.

PROBLÈME N° 7.

Noirs.



Blancs.

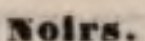
Les Blancs jouent et font échec et mat en six coups.

Jugement préalable.

Les Blancs ne peuvent empêcher le pat et mater ensuite qu'en

poussant leur PF à 8F et faisant une T, ou en faisant Dame à 8D, si leur PF est pris.

PROBLÈME N° 8.


Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en six coups.

Jugement préalable.

Le premier coup des Blancs 1 P pr P éch force l'avance du R et du PT; alors votre PC s'échange contre le PF noir; les Blancs gagnent un temps par P.5D; le PC noir est contraint d'aller se faire prendre, ce qui détermine le mat,

PROBLÈME N° 9.

Noirs.



Blancs.

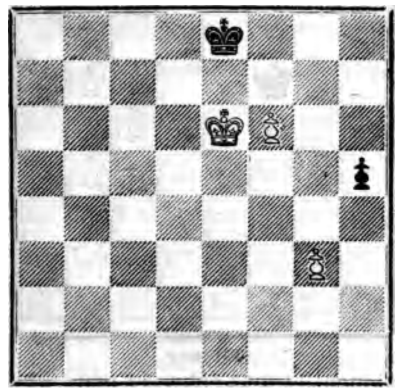
Les Blancs jouent et font échec et mat en six coups.

Jugement préalable.

Après avoir immobilisé le R noir, les Blancs dament à 8CD et matent avec leur Dame.

PROBLÈME N° 10.

Noirs.



Blancs.

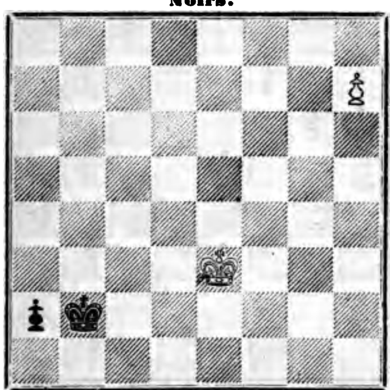
Les Blancs jouent et font échec et mat en six coups.

Jugement préalable.

Les Blancs réduisent d'abord le R noir à l'état de pat, sauf à pousser le P noir; le PC s'avance et va donner le mat à 7CR.

PROBLÈME N° 11.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en sept coups.

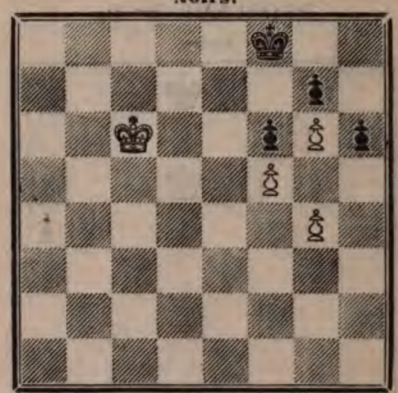
Jugement préalable.

Après avoir Damé par échec, vous monœuvrerez de manière

que leur R soit réduit à la quatrième bande (D) à la
1.3 de votre R; le reste se voit.

PROBLÈME N° 12.

Noirs.



Blancs.

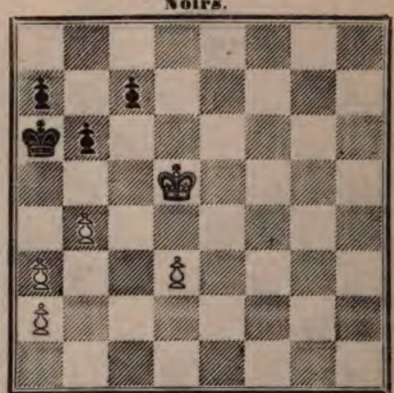
Les Blancs jouent et font échec et mat en huit co

Jugement préalable.

Le R blanc commence par immobiliser le R noir dans laissant le trait aux Noirs, qui jouent alors P . 4T; Blancs attaquent successivement les deux Pions 3F et 3 viennent à Dame et donnent le mat.

PROBLÈME N° 13.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en huit co

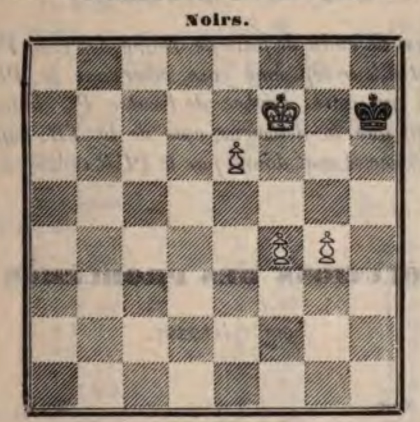
Jugement préalable.

Les Blancs immobilisent d'abord le R ; puis en poussan

ils forcent la prise de ce P ; suit une manœuvre qui donne le mat par P . 3T pr P éch.

PROBLÈME A CONDITION N° 14.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en douze coups avec le Pion du Cavalier sans qu'aucun autre aille à Dame.

Jugement préalable.

Les Blancs opèrent de manière à restreindre le R noir aux deux cases 1C et 1T, défendant la case 7T avec leur R, conduisant les Pions F et R à leur septième case et matant enfin par PC.

PROBLÈME A CONDITION N° 15.

Noirs.



Blancs.

Les Blancs jouent et font échec et mat en douze coups

avec le Pion du Cavalier qui est en arrière, sans qu'aucun autre aille à Dame.

Jugement préalable.

Comme il est défendu de faire de Dame, les trois Pions R, FR et C s'arrêtent à leur septième case, réservant le PC coiffé *le moins avancé qui après l'échec de l'autre PC blanc, ne laisse plus au R noir que la deuxième case de la TR, laquelle lui est enlevée par l'échec et mat donné par le PCR* coiffé, *à* 6*CR*.

SOLUTIONS DES PROBLÈMES

QUI PRÉCÈDENT.

N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 PF fait T	1 R.3C, ou (A), ou (B)
2 PT fait T	2 R.2C
3 T fait échec et mat,	

(A)

	1 R pr P
2 R.6F	2 R.3T
3 T.8TR, échec et mat.	

(B)

	1 R.3T
2 P fait D éch	2 R joue.
3 T mat.	

N° 2.

1 PT fait F	1 R.1F ou (A)
2 PC fait D éch	2 R.2F
3 F.5D mat.	

(A)

	1 R.1R
2 R.6R	2 R joue
3 P fait D mat.	

N° 3.

1 PFR fait T	1 R joue.
2 PFD fait T	2 R joue.
3 T.6FD, échec et mat.	

N° 4.

1 PC fait C	1 R joue.
2 PF fait D	2 R joue.
3 D ou C fait échec et mat.	

N° 5.

1 R.4F	1 P.4F
2 P.5C	2 P.4D éch
3 R.5F	3 P.5D éch
4 P pr P, échec et mat.	

N° 6.

1 P.3CR	1 P.3CR éch
2 R pr P	2 P.4CR
3 R.5F	3 P.6CD
4 P.4TR	4 P.5CR
5 P pr P, échec et mat.	

N° 7.

1 P.5F	1 R.8T, meill.
2 P.6F	2 R.7T ou (A)
3 P.7F	3 R.8T
4 P fait T	4 R.7T
5 T pr P	5 R.8T
6 T.3TD pr P mat.	

(A)

	2 P pr P
3 P.7D	3 P pr P
4 P fait D	4 P.5C
5 D.1D éch	5 R joue.
6 D.1CD mat.	

No 8.

1 P pr P éch	1 R.5T
2 P.4D	2 P.4T
3 P5C	3 P pr P
4 P.5D	4 P.5C
5 R.4F	5 P.6C

6 P pr P, échec et mat.

No 9.

1 P.3CR	1 P.4T
2 P.5CD	2 P.5T
3 P.6CD	3 P.6T
4 P.7CD	4 P.7T
5 P fait D	5 P fait D

6 D.8R, échec et mat.

No 10.

1 P.7F éch	1 R.8F
2 R.6F	2 P.5T
3 P.4C	3 P.6T
4 P.5C	4 P.7T
5 P.6C	5 P fait D

6 P.7C, échec et mat.

No 11.

1 P fait D éch	1 R.8C
2 D.1TR éch	2 R.7C
3 D.2CR éch	3 R.6T
4 D.7CR	4 R.6C
5 R.3D	5 R.6T
6 R.4F	6 R.5T

7 D.7TD, échec et mat.

No 12.

1 R.7D	1 R.1C
2 R.7R	2 R.1T
3 R.7F	3 P.4T
4 P.5C	4 P pr P
5 P.6F	5 P pr P
6 P.7C éch	6 R.2T
7 P fait D éch	7 R.3T

8 D.6C, échec et mat.

No 13.

1 R.6F	1 P.4C
2 P.4T	2 P pr P
3 P.5C éch	3 R.4T
4 P.3T	4 P.3T
5 P.6C	5 P pr P
6 P.4D	6 P.4C
7 R.5F	7 P.5C

8 P pr P, échec et mat.

No 14.

1 P.5C	1 R.1T
2 R.6C	2 R.1C
3 P.7R	3 R.1T
4 R.6T	4 R.1C
5 P.6C	5 R.1T
6 P.5F	6 R.1C
7 P.6F	7 R.1T
8 R.5C	8 R.1C
9 R.5T	9 R.1T
10 R.6T	10 R.1C
11 P.7F éch	11 R.1T

12 P.7C, échec et mat.

No 15.

1 R.7C	1 R.1R
2 R.7F	2 R.1F
3 R.7D	3 R.1C
4 P.7R	4 R.1T
5 R.6R	5 R.1C
6 R.5F	6 R.1T
7 R.4C	7 R.1C
8 R.4T	8 R.1T
9 R.5T	9 R.1C
10 P.7F éch	10 R.1T
11 P.7C éch	11 R.2T

12 P.6C, échec et mat.

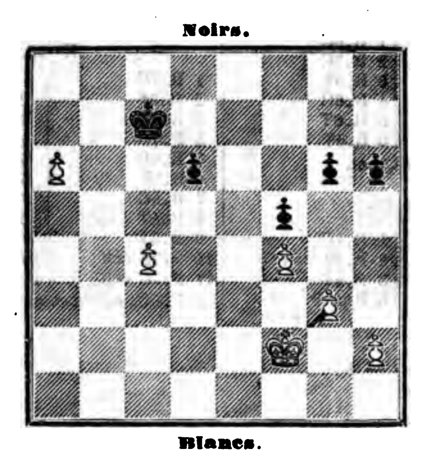
CHAPITRE XII

Fins de Partie.

Nota. Nous donnons ici comme exercices plusieurs fins de partie, en laissant à l'amateur sérieux le soin de former lui-même, au moins mentalement, ce ***Jugement préalable***, qui doit toujours précéder et motiver le premier coup de part et d'autre, et sans lequel on ne peut être joueur d'Échecs.

N° 1.

Fin de partie entre M. Suhle (Blancs) et un Amateur (Noirs).



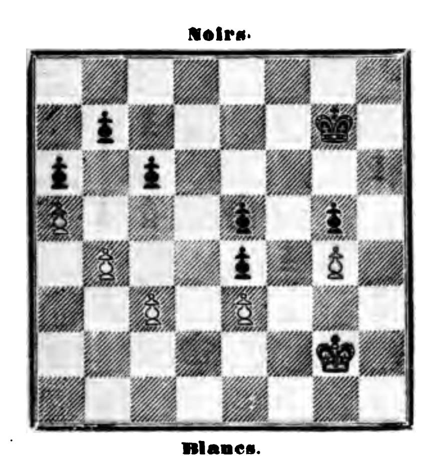
Les Blancs jouent et gagnent.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3R	1 R . 3C
2 R . 4D	2 R pr P
3 R . 5D	3 R . 3C
4 R pr P, et ils gagnent.	

N° 2.

Fin de partie entre M. Hirschfeld (Blancs) et M. Suhle (Noirs).

Noirs.



Blancs.

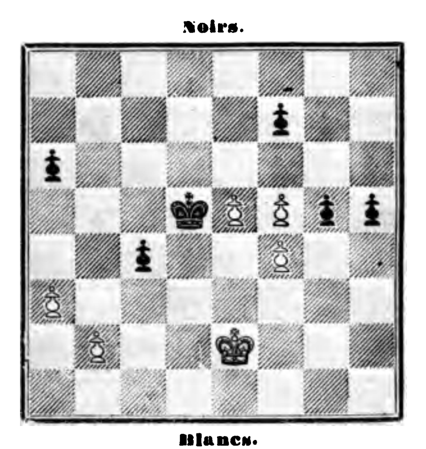
Les Noirs jouent et gagnent.

Blancs.		Noirs.	
1	...	1	P . 4FD
2	R . 2F	2	R . 2F
3	R . 2R	3	R . 3R
4	P . 4F	4	P pr P
5	R . 2D	5	R . 3D
6	R . 2F	6	R . 4F
7	R . 3C	7	P . 4C
8	P pr P en passant.	8	R pr P, et ils gagnent.

N° 3.

Fin de partie entre M. G. Walker (Blancs) et M. Cochrane (Noirs).

Noirs.



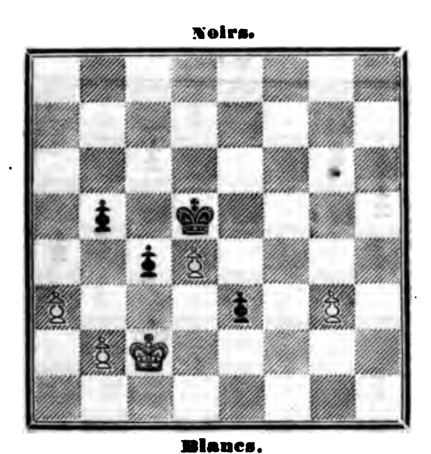
Blancs.

Les Blancs jouent et gagnent.

	Blancs.		Noirs.
1	P . 6R	1	P pr P
2	P . 6FR	2	R . 3D
3	P pr P	3	P . 4R
4	P . 7FR	4	R . 2R
5	P . 6CR	5	P . 4TD
6	P . 4TD	6	R . 1F
7	R . 3F	7	R . 2R
8	R . 4R	8	P . 5TR
9	R . 3F, et ils gagnent.		

N° 4.

Fin de partie entre M. Saint-Amant (Blancs) et M. Staunton (Noirs).



Les Noirs gagnent avec le trait.

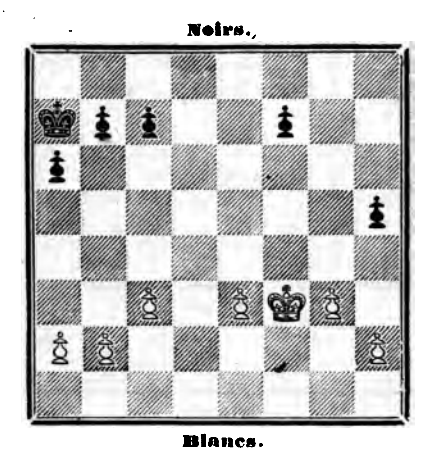
Blancs.	Noirs.
1 ...	1 R pr P. M. Staunton

a joué ici 1—R . 5R, faute importante qui lui a coûté la partie.

2 R . 1D	2 R . 6D
3 P . 4CR	3 P . 7R éch
4 R . 1R	4 R . 7FD
5 P . 5CR	5 R pr PC
6 P . 6C	6 P . 6FD
7 P . 7C	7 P · 7F
8 P fait D	8 P fait D éch
9 R pr P	9 D . 5FD éch
10 D pr D	10 P pr D, et ils gagnent.

N° 5.

Fin de partie entre M. Horwitz (Blancs) et M. Staunton (Noirs).

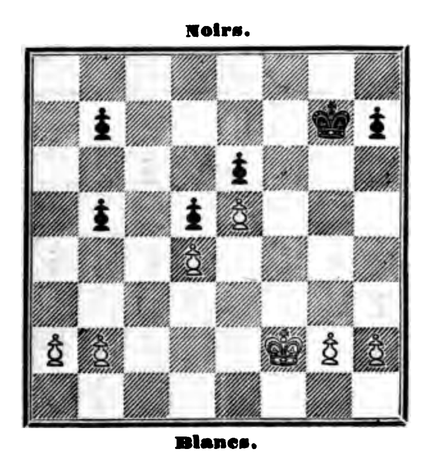


Les Blancs gagnent même sans le trait.

	Blancs.		Noirs.
1	...	1	R . 3C
2	P . 4TR	2	R . 4F
3	P . 4CR	3	R . 4D
4	P pr P	4	R . 4R
5	R . 4C	5	R . 3F
6	P . 4R	6	P . 4FD
7	R . 4F	7	P . 4CD
8	P , 5R éch	8	R . 2C
9	R . 5C	9	P . 4TD
10	P . 6T éch	10	R . 2T
11	R . 6F, et ils gagnent.		

N° 6.

Fin de partie entre M. P. Morphy (Blancs) et M. Anderssen (Noirs).



Les Blancs jouent et gagnent.

Blancs.	Noirs.
1 R . 3F	1 P . 5CD
2 P . 4CR	2 R . 3C
3 P . 4TR	3 P . 4CD
4 R . 3R, et ils gagnent.	

La suite serait :

Blancs.	Noirs.
	4 P . 4TR
5 P pr P éch	5 R pr P
6 R . 3D	6 R pr P
7 R . 2F	7 R . 5C
8 R . 3C	8 R . 5F
9 R pr P	9 R . 5R
10 R . 5F	10 R . 6D
11 P . 3T	11 R . 5R
12 P . 3C	12 R . 6D
13 P . 4T, et ils gagnent.	

21	P pr P	21	P . 4TD
22	R . 3F	22	R . 3F
23	R . 2F	23	R . 2F
24	R . 3C	24	R . 2C
25	R . 2F	25	R . 3F

26 R . 1C, mauvais coup qui fait perdre la partie; il est évident que si les Blancs jouaient 26 R . 3F, la partie aurait été nulle.

		26	R . 4C
27	R . 2C	27	R . 5F
28	R . 2F	28	P . 5FD
29	P pr P	29	R pr P
30	R . 2R	30	R . 5D
31	R . 3F	31	R pr P
32	R . 4R	32	R . 5C
33	R pr P	33	R pr P
34	R . 4D	34	R . 6C, et ils gagnent.

ERRATUM

Page 16. Règle H, 3e ligne, *en avant du P noir*, il faut *en avant du P blanc*.

TABLE DES MATIÈRES

Pages.

Au lecteur. 1

LIVRE I. — Rois et Pions.

ARTICLE PREMIER.

DE L'OPPOSITION DES ROIS ET DE LA THÉORIE DES DISTANCES QUI S'Y RATTACHE.

Chapitre Ier. — Théorie des distances.
§ 1er. De la division de l'Échiquier en quatre bandes. . 4
§ 2. Notation de la distance des 64 cases prises deux à deux. 5
§ 3. Application de la théorie des distances. 7
Chapitre II. — Opposition des Rois. 8

ARTICLE II.

FIN DE PARTIE DE ROIS ET PIONS.

Chapitre Ier. — Roi et Pion contre Roi. 12
Chapitre II. — Roi et Pion contre Roi et Pion. 29
Chapitre III. — Roi et deux Pions contre Roi et Pion. . . 37
Chapitre IV. — Roi et deux Pions contre Roi et deux Pions. 63
Chapitre V. — Roi et trois Pions contre Roi et deux Pions. 73
Chapitre VI. — Lutte de Pions contre Pions. 82
§ Ier. Deux Pions unis contre un Pion. 82
§ II. Deux Pions unis contre deux Pions séparés. . . . 83
§ III. Deux Pions unis contre deux Pions unis. 85
§ IV. Pions unis à une case de distance. 87
§ V. Deux Pions unis contre trois Pions unis. 88
Chapitre VII. — Lutte d'un Roi seul contre des Pions abandonnés à leurs propres forces.
§ Ier. Roi seul contre un Pion abandonné. 89

Pages.
§ II. Roi seul contre deux Pions abandonnés. 91
§ III. Roi seul contre trois Pions abandonnés. 96
Chapitre VIII. — Roi et trois Pions contre Roi et trois Pions. 114
Chapitre IX. — Positions de Pions en nombre variable avec les Rois. 128
Chapitre X. — Études où l'on applique les principes de solution des positions précédentes. 142
Solution des études. 180
Chapitre XI. — Problèmes de RR et PP. 188
Solutions des Problèmes. 196
Chapitre XII. — Fins de partie de RR et PP. 198
Erratum. 206
Table des Matières. 207

FIN DU LIVRE I ET DU PREMIER FASCICULE.

Paris. — Imprimerie BALITOUT, QUESTROY et Cᵉ, rue Baillif, 7.

STRATÉGIE RAISONNÉE

DES

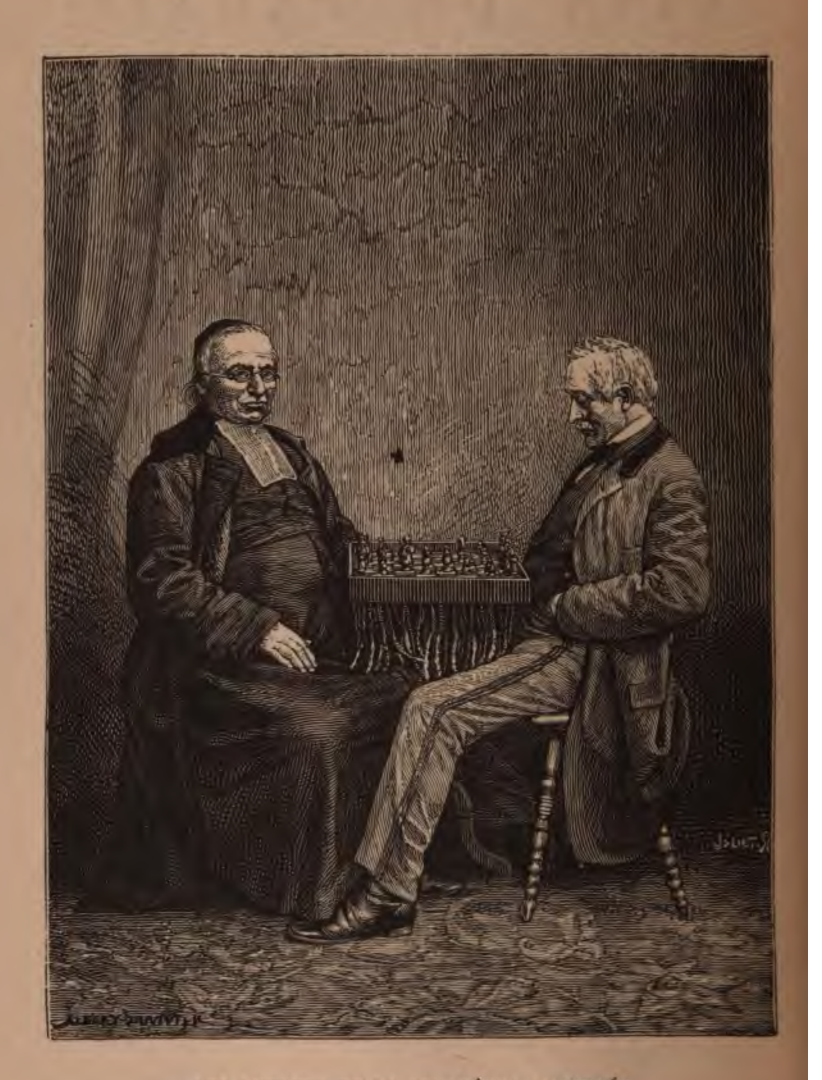
FINS DE PARTIE

DU JEU D'ÉCHECS

LISIEUX

IMPRIMERIE DE MADAME VEUVE EMILE PIEL

63, Grande-Rue, 63



LES AUTEURS DE LA STRATÉGIE RAISONNÉE

STRATÉGIE RAISONNÉE

DES

FINS DE PARTIE

DU JEU D'ÉCHECS

Ouvrage rédigé d'après la méthode des PRINCIPES suivie
dans la Stratégie raisonnée des
OUVERTURES et des PARTIES A AVANTAGE

DONT IL EST LE COMPLÉMENT NÉCESSAIRE ET DÉFINITIF

PAR

L'ABBÉ DURAND ET JEAN PRETI

AVEC PORTRAITS DES AUTEURS

En toute chose il faut considérer la fin.
(LA FONTAINE.)

DEUXIÈME ET DERNIER FASCICULE

ROIS, PIÈCES ET PIONS

EN VENTE A PARIS
CHEZ JEAN PRETI ET FILS
72-74, RUE SAINT-SAUVEUR, 72-74
ET AU CAFÉ DE LA RÉGENCE, RUE SAINT-HONORÉ, 161
A LONDRES, CHEZ BARTHÈS ET LOWELL
14, GREAT MARLBOROUGH STREET, 14

1875

HOMMAGE A M. GOUREL

BIEN CHER COLLÈGUE EN PHILIDOR,

Du jour où la pensée d'une dédicace a été arrêtée entre nous, nous ne pouvions balancer un instant sur le choix du NOM ; nous y étions conduits par l'amitié, par la reconnaissance, par notre admiration commune pour le noble jeu qui depuis longues années a conquis toutes nos sympathies, et qui occupe si délicieusement nos loisirs. Les secrets de l'échiquier, vous les connaissez tous. A toutes les époques, vous avez encouragé et secondé nos efforts ; vous avez applaudi des deux mains à nos plus petits succès ; l'appui d'un conseil, vous ne nous l'avez jamais refusé, jamais épargné ; et, ce qui n'est pas peu, vous nous avez toujours ouvert les rayons nombreux de cette bibliothèque monumentale (vos amours, *tua cura* ((1), qu'embellit tous les jours encore l'alliance si rare de deux choses : l'amour de la science et les dons de la fortune, lesquelles s'harmonisent chez vous avec tant de bonheur pour les amis... et pour les Echecs.

Abbé DURAND ET J. PRETI.

(1) *Tua cura, palumbes*. Virg. Eclog. I.

1873

A NOS LECTEURS.

En exécution de la promesse faite à nos lecteurs, nous nous présentons aujourd'hui devant eux avec un traité complet sur les Echecs, ouvrage conçu et exécuté d'après l'unité d'*idée*, de *plan* et de *méthode:* ce qu'aucun écrivain sur les Echecs n'a fait avant nous.

Cette œuvre, nous l'avons commencée à un âge qui n'est plus celui des vastes projets ni des longues espérances, sans nous laisser décourager par la pensée du poète, si bonne conseillère cependant:

Vitæ summa brevis spem nos vetat inchoare longam. Horat.

Nous aimons à le reconnaître: Dieu nous a prêté vie et assistance. Puis, dès que nous annonçâmes notre entreprise, nous vîmes venir à nous des amis tels que les Saint Amant, les Arnous de Rivière, les Lequesne... et de chez les voisins les Centurini, les Ernest Morphy, les Jaenisch, et autres. « Continuez, nous avait-on dit; « La *Stratégie raisonnée* a de l'avenir; elle res- « tera. » *(Sic.)*

Au reste, il faut bien le dire aussi, et sans prétention aucune : nous aurions obéi à la maxime d'Horace, si nous n'avions été convaincus qu'un ouvrage, de la nature du nôtre, manquait aux Echecs.

Nous nous rappelons qu'un jour le père Alexandre nous offrait son Encyclopédie des Echecs, beau livre assurément. — « Je ne puis accepter; votre ouvrage « n'est pas annoté, J'ai aussi étudié votre spécialité, « et il fut toujours dans ma nature de n'être attiré vers « les Echecs que par leur côté scientifique. »

Obligé par notre profession de fonctionnaire de l'université de nous livrer à la spécialité des études philosophiques, des sciences exactes, de la question des méthodes scientifiques, nous ne pouvions vivre en dehors de notre élément. L'histoire nous avait appris que notre Descartes, par l'introduction de son doute méthodique, était parvenu à changer la face du monde intellectuel; nous savions qu'il attachait plus d'importance à l'invention de sa *méthode* qu'à la collection de ses

œuvres complètes... Nous avions connaissance du vœu formé par un autre génie, et qui nous avait tant émerveillé que nous l'avons donné pour épigraphe à notre *Stratégie raisonnée,* des débuts modèles : « Je vou-« drais que les jeux de combinaison, et les Echecs « avant tout, fussent traités mathématiquement. »

Nous étions déjà tombés sur la préface du Traité de Philidor, à l'endroit où il dit : « J'attribue le succès de « mon premier Traité aux notes qui accompagnent le « texte, et dans lequel on a dû puiser des *règles* « *générales;* et je crois avoir perfectionné la théorie « d'un jeu que beaucoup d'auteurs célèbres, tels que « Leibnitz, etc., traitent de science. »

A la suite de ces autorités était venu Labourdonnais dans son Palamède : « Toutes les sciences, dit-il, tous « les arts ont leurs principes, leurs maximes et leurs « règles. Les jeux de calcul, et particulièrement les « Echecs, sont dans le même cas. Si un habile joueur « n'est pas toujours en état de démontrer les principes « qui le guident dans ses manœuvres, parce qu'il ne « les a jamais étudiés d'une manière abstraite et spé-« culative, il est cependant indubitable qu'il ne doit sa « supériorité et ses victoires qu'à leur observation.

Il continue : « Tel est l'effet de la théorie : avec « des moyens égaux, celui qui a les connaissances les « plus étendues et les plus parfaites doit vaincre et « triompher. Les saillies de l'imagination, les rémi-« niscences de la mémoire ne réparent jamais, aux « Echecs, l'inobservation des règles. Cette exercice est « trop savant, trop varié dans ses combinaisons ; il « conduit à la victoire par des routes trop indirectes et « trop compliquées ; il faut dans ce labyrinthe chercher « dans la théorie un fil pour se conduire ; autrement, « on s'égare ; on s'avance sans savoir où l'on va ; on se « précipite d'écarts en écarts, et l'ignorance des *prin-« cipes* a bientôt pour résultat une honteuse défaite. »

A l'appui de cette école des principes, qui n'est que l'*Ecole française*, nous pouvions appeler le plus grand théoricien de son temps, et peut-être de tous les temps, le savant et modeste Jaenisch. On sait qu'il partageait sur ce point toutes nos convictions, témoin le bien qu'il a dit de notre méthode et de la *Stratégie raisonnée* des débuts modèles ; témoin ses nombreux ou-

vrages qui seront toujours la glorification de l'école de Philidor-Jaenisch, ainsi que nous l'appellerons toujours désormais.

Nous avons jugé que l'on verrait avec plaisir d'un seul coup d'œil le résumé des traités que nous complétons aujourd'hui, et que nous pouvons présenter sous le titre général de

STRATÉGIE

RAISONNÉE ET COMPLÈTE, THÉORIQUE ET PRATIQUE

DES ÉCHECS

I

L'A B C DES ÉCHECS

Ou Introduction à la Stratégie raisonnée des 86 débuts reconnus aujourd'hui par la Science.

Avec la perspective d'élever un édifice complet, nous posons ici nos premières assises. Nous prenons le novice à l'entrée de la carrière. Nous supposons en lui cette ignorance complète qui fut toujours préférable au demi-savoir, résultat malheureux d'une direction fausse imprimée à l'origine. Nous nous efforçons de compromettre les méthodes empiriques et de tâtonnement. Nous voudrions avoir le droit d'exiger qu'on s'abstînt de jouer: *1PR deux pas,* tant qu'on ne saurait pas par cœur les trois principales raisons pour lesquelles on débute ainsi avec le trait, etc.

II

Cours de théorie pratique.

Lorsque le novice par l'étude sérieuse de l'A B C, a eu goûté comme les prémices de ce fruit délicieux, qui a séduit tant de belles intelligences, il commence un cours de théorie échiquéenne pratique, à la rédaction duquel nous avons apporté le plus grand soin et

donné de longs développements, puisqu'il occupe dans le 1er volume de la *Stratégie raisonnée*, 2e édition, un espace de 77 pages ; et c'est dans cet arsenal que nous nous sommes proposé de l'armer de toutes pièces pour l'analyse détaillée des débuts, pour la conduite des milieux de partie par l'application des principes conquis, et enfin, l'attitude qu'il faut tenir dans la dernière période de la lutte.

III

Stratégie raisonnée des Débuts modèles.—Continuation de ces Débuts jusqu'à la fin.

C'est la partie la plus sérieuse de notre ouvrage et à laquelle nous sommes obligés de renvoyer, pour en donner une idée suffisante.

Depuis la publication de la 2e édition de la *Stratégie raisonnée* des débuts, une valeur exceptionnelle a été donnée à cette partie de notre travail par la publication, dans le journal la *Stratégie*, de la *continuation*, jusqu'à fin de partie, des 66 débuts. Cette continuation est l'œuvre des plus grandes autorités de l'échiquier, ainsi que les remarques dont elles sont accompagnées. Nous en avons rendu compte dans le journal, à la fin de l'année 1869, page 273, et nous avons eu soin de faire tirer assez d'exemplaires du journal pour qu'il répondit à chaque exemplaire de la *Stratégie des Débuts modèles*.

IV

Milieux de Partie

Ici, comme on sait, le joueur est abandonné à son propre génie, mais il a son expérience, ses réminiscences d'éducation théorique, les parties des grands maîtres, et spécialement des parties qui continuent nos débuts dans le journal la *Stratégie*.

Ajoutez à ces ressources notre publication des principales parties de Paul Morphy ; parties jouées soit à but, soit en livrant un avantage, et accompagnées de remarques, soit par Paul Morphy, soit par des mains savantes et exercées. La préface qui est en tête de l'ouvrage ne suffirait-elle pas à l'immortalité de M. de Saint-Amant, comme joueur d'Echecs, si elle n'était pas fondée sur d'autres titres ?

Il faut convenir, au reste, que c'est dans les milieux de parties si différents entr'eux, que le joueur est mis à une épreuve peut-être la plus cruelle de toutes. C'est ce qu'avaient compris mieux que beaucoup d'autres, peut-être mieux que tous les autres, deux joueurs d'élite, vainqueurs de tous leurs contemporains, Philidor et Paul Morphy. Nul doute pour nous qu'ils ne se soient préparés par de fortes études analytiques dans la solitude méditative du cabinet, avant de paraître sur le théâtre. S'ils se sont placés si facilement, et comme de prime abord, au-dessus de leurs redoutables et nombreux rivaux, c'est qu'ils avaient préalablement meublé leur tête d'une plus riche moisson de ces principes généraux qui partent de la base, et s'élèvent jusqu'au sommet de la science.

V

Stratégie raisonnée des parties à avantage.

Sans leur secours, l'inégalité des forces ferait bientôt un désert de la salle, de l'échiquier, pour les grands centres du moins. Dans nos réflexions préliminaires, nous avons fait ressortir l'agrément, les avantages, la nécessité même d'une théorie pour ces sortes de parties; nécessité qui se fait sentir en différentes occasions, et surtout dans les tournois, où il est indispensable d'équilibrer les forces pour qu'un plus grand nombre de convives participent au banquet.

Nous avons pu, ici comme ailleurs, rester fidèles à notre plan, à nos principes, à notre méthode.

VI

Stratégie raisonnée des Fins de Partie.

Jaenisch, après avoir pris connaissance de la *Stratégie raisonnée* des débuts modèles, dont l'arrangement en tableaux lui avait paru porter le cachet du *génie des Echecs* (sic) avait dit d'avance que nos fins de partie ne pouvaient être conçues ni exécutées en dehors de ce plan et de cette méthode.

Aussi tous nos travaux de préparation; les exemples nombreux empruntés au Traité complet, théorique et pratique de M. Preti, ouvrage consciencieux et bien

connu; les emprunts faits aux autres livres, etc.: tout a été condamné à passer sous les fourches caudines, et a subi le joug de la méthode des *principes*, des *jugements préalables*, des *points de mire;* opérations que suivent toujours les grands maîtres qui savent se rendre compte de la *raison* qui leur fait préférer à tout autre le coup choisi.

On trouvera entre le livre des *Fins de Partie* de M. Preti et notre *Stratégie raisonnée des fins de partie* une énorme disproportion d'étendue; mais on s'en rend bientôt compte, quand on considère la différence de titres pour les deux ouvrages. En fait d'exemples, nous n'avons eu besoin que de ceux qui nous étaient nécessaires pour la démonstration et pour l'application des principes.

VII

Nous terminons par une recommandation faite aux lecteurs du *Traité complet* de la *Stratégie raisonnée,* n'importe quelle que soit la partie soumise à l'étude. Ce que nous recommandons, le voici:

I. — Si jusqu'ici vous avez joué au hasard, sans méthode, à vue de pays, condamnez-vous à faire ce qu'on est obligé de faire quand on lit mal, quand on écrit mal et qu'on veut arriver à bien lire, à bien écrire, ce que fit Fénélon pour réparer les mauvaises méthodes qui avaient présidé à ses premières études; reprenez à notre A B C.

II. — Lisez, relisez s'il le faut, les conseils donnés dans l'article du journal la *Stratégie: Plus de médiocrité aux Echecs, mais à une condition;* vérité que nous croyons plus fermement que jamais.

III. — Lisez les réflexions qui sont en tête de chaque Traité.

IV. — Mettez-vous en mesure de pouvoir constituer sur l'échiquier vide les 66 Débuts, 1° sans variantes; 2° avec les variantes.

III. — Attaquez, avec la résolution ferme de persévérer. la continuation de ces Débuts dans le journal la *Stratégie,* années de 1867 à 1871.

IV. — Avant d'être réduit à consulter les solutions

qu'à dessein nous avons séparées du texte, cherchez à résoudre sans ce secours, qui est le seul patrimoine de ces paresseux dont le nombre est aussi grand que celui des bons joueurs est petit. Du moins, après que vous en aurez consulté la solution, replacez la position, et devinez *doctus cum libro...* Rappelez-vous donc les longs et pénibles travaux des exercices militaires. Sachez qu'il n'y eut, qu'il n'y aura jamais un lutteur dont on n'ait pu, dont on ne puisse dire: *multùm sudavit et alsit.* Mais dites-vous: *le jeu n'en vaut pas la chandelle;* alors du ton le plus sérieux et dans la réalité du plus tendre intérêt pour vous, nous vous serrerons la main, en vous disant sous forme d'adieu : « Ami, prenez une boule, et apprenez à jouer aux quilles. »

VIII

Stratégie raisonnée du Problème.

Il eût manqué quelque chose à notre dévouement pour les Echecs si nous n'avions pas payé un tribu quelconque à la *Stratégie raisonnée* du problème; nous voulons dire du problème moderne, qui de nos jours s'est élevé à une hauteur qui permet de le classer dans une science *sui generis.* L'art de *construire* le problème ; l'art de le *résoudre* présentent deux faces où l'on est parvenu de nos jours à répandre le plus grand intérêt.

Cette division se présentait naturellement à la *Stratégie raisonnée* du problème.

(Voir le journal, année 1869, depuis la page 249 et suivantes).

IX

Journal la Stratégie.

Le journal la *Stratégie* est l'auxiliaire naturel et obligé de nos publications. Cette considération même a été un des motifs déterminants qui ont présidé à sa création. Là, nous pouvons faire droit aux justes observations qui nous seraient faites ; répondre aux objections; corriger nos fautes, et constater les découvertes dans une science essentiellement ascendante et progressive.

Enfin, lecteur ami, quels que paraissent être nos droits acquis à la retraite et au repos, après un tel labeur, nous ne voulons pas en user pour dire avec Entelle :

Hic cestus artemque repono.

Enid. v. 484.

Nous resterons donc, jusqu'au bout, fidèles à notre poste, ne fût-ce que pour donner, à l'imitation de l'infatigable et tant regretté Jaenisch, l'exemple de ce dévouement qui ne connaît pas de bornes, qui ne subit pas de défaillance.

X

Miscellanées.

Sous le titre de Miscellanées, nous entretenons le lecteur studieux d'études nouvelles concernant la Stratégie, sur l'échiquier *vide*, du Roi, de la Dame et du Cavalier; mais nous ne faisons que d'effleurer légèrement la matière, et nous renvoyons aux Revues où les questions ont été traitées *in extenso* par nous.

Abbé DURAND ET J. PRETI.

ERRATA

Lignes	Au lieu de	Lisez
27	1 2	1 3
11	quelque	quelle que
2	3	(otez)
30	3 F . 2F	3 R . 2F
8	4 T . 7TD	4 T . 7TD éch
12	25 C . 1D	25 C . 1R
Diag. 44	la D blanche à 7FD	la D blanche à 6FD
22	6 T . 2TR	6 T . 2TD
2	1 D . 5TD	1 C . 3TD
Diag. 48	♛ Dame Blanche	♛ Dame Noire
27	ou en collant le Pion	(ôtez)
3	(diag. 52)	(diag. 49)
12	(diag. 49)	(diag. 50)
31	6 R . 2	6 R . 2D
33	R ou 1F	R à 1F
25 et suiv.	BLANCS — NOIRS 22 R . 1F — 22 T . 7CR 23 C . 1CR — 23 T . 7TR 24 R . 1R — 24 T . 7FR 25 R . 1F — 25 T . 7CD	BLANCS — NOIRS 22 T . 7CR — 22 R . 1F 23 T . 7TR — 23 C . 1CR 24 T . 7FR — 24 R . 1R 25 T . 7CD — 25 R . 1F
et 13	La T . 5R se sacrifie à 5R	La T . 5FD se sacrifie à 5TR
26	9 F . 7CD	9 T . 7CD
26	2 T . 8CD	2 T . 8TD
30	4 F . 5D	4 F . 5FD
47	5 R . 1C	5 R . 1P .
7	mattra	mattera
42	2 R . 2F	2 R . 7F
2		Après Noirs, ajoutez : pour la remise.
avant-dernière	le R . 6C	le R . 3C
20	vantes	suivantes
Diag. 180	♖ La T de 3TD	♜ doit être Noire
2		Après Blancs, ajoutez : remise.
20	(Diag. 494)	(Diag. 194)
5	être damé	être donné
Diag. 147	Roi blanc Roi noir	Roi noir Roi blanc
15	Cavalher	Cavalier

Recommandation de la plus grande importance.

ous prions instamment l'Amateur devenu propriétaire de la *Stratégie* onnée des fins de partie de corriger *au crayon immédiatement* les fautes quées par l'errata. Nous ne reconnaissons ce livre comme notre ou- re qu'à la condition qu'il deviendra tel que nous l'avons composé, et avec les fautes échappées à la faiblesse humaine. Quand l'ouvrage a mprimé, nous avons regardé comme une dette rigoureuse de le con- r, depuis le premier mot jusqu'au dernier, et cela avec l'échiquier.

STRATÉGIE RAISONNÉE
DES
FINS DE PARTIE
DU JEU D'ÉCHECS
DEUXIÈME FASCICULE

LIVRE II
FINS DE PARTIE OÙ FIGURENT LES PIÈCES SEULES

ARTICLE PREMIER
MATS DU ROI DÉPOUILLÉ OU RESTÉ SEUL

CHAPITRE PREMIER
Dame contre Roi

Observation préliminaire de grande importance.

1. Nous allons terminer notre *Stratégie raisonnée appliquée* à toutes les parties d'un Traité complet sur les Echecs, invariablement attachés à l'unité de plan et de méthode. Nous prions le lecteur de vouloir bien se reporter à notre premier fascicule, pour prendre connaissance de la *spécialité* de nos travaux sur les Echecs. Certes, nous n'aurions jamais mis la main à la plume, s'il ne se fût agi que de copier servilement

nos devanciers, comme on l'a fait tant de fois dans l'espèce.

2. Le lecteur va donc se retrouver ici, comme partout ailleurs, dans la compagnie de ce que nous appelons les *principes:* ici, ce sont le plus souvent des positions *généralisées,* auxquelles se rapportent des positions particulières qui s'y rattachent comme le *fait* à la *loi;* ce sont ces *motifs* qui ne sont que la raison d'un coup préféré aux autres ; ce sont ces *jugements préalables* dont nous avons fait un usage si fréquent dans la fin de partie *Rois et Pions ;* quand ils réunissent la clarté et la précision, c'est le coup d'œil d'aigle des forts sur la position ; c'est ce *point de mire* qui aperçoit et marque dans le lointain le but qu'il faut atteindre ; ce sont enfin ces *formules générales* qui renferment les éléments principaux de la solution du problème à résoudre ; c'est par l'emploi normal de ces divers procédés que les Echecs sont élevés à la hauteur et à la dignité des sciences exactes.

LES BLANCS ONT TOUJOURS LE TRAIT, A MOINS D'AVIS CONTRAIRE. NOUS NE DONNONS PAS LES SOLUTIONS QUAND ELLES SONT PAR TROP FACILES.

EXPOSITION DES PRINCIPES.

PRINCIPE 1 OU DES 7 MATS :

CONDITIONS REQUISES POUR LE MAT DE LA DAME.

3. « Roi noir à la bande, *ou 1re ligne (voir diag 1).*
« Roi blanc à 1.3 ou 2 . 3 du Roi noir. »

Nota. La D ne peut mater le R noir que s'il est à la bande, car si le R noir est partout ailleurs, il y aura toujours 2 cases au moins, à la distance 2 . 3 de la Dame, qu'elle ne pourra attaquer, comme il est facile de s'en convaincre.

Diag. 1.



Blancs. Trois mats.

Diag. 2. NOIRS

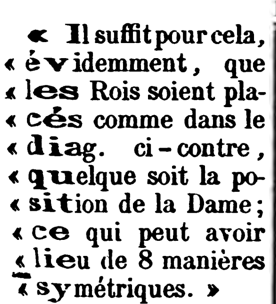


Quatre mats.

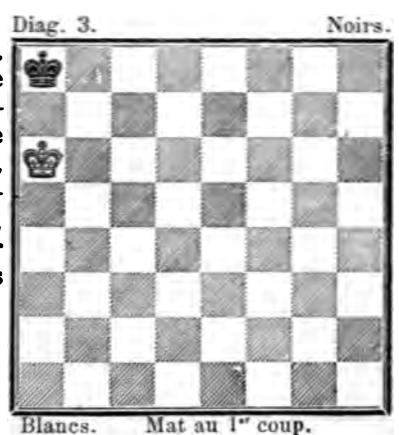
On voit qu'il y a 3 mats possibles la Dame en 1re ligne et 4 mats en 2e ligne.

PRINCIPE 2.

4. MAT AU 1er COUP POUR LA DAME DE TOUTES LES CASES DE L'ÉCHIQUIER.

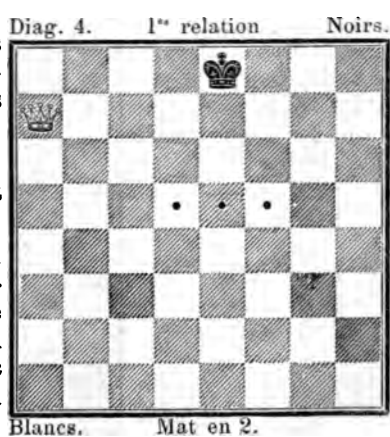


« Il suffit pour cela, « évidemment, que « les Rois soient pla- « cés comme dans le « diag. ci-contre, « quelque soit la po- « sition de la Dame; « ce qui peut avoir « lieu de 8 manières « symétriques. »



PRINCIPE 3.

5. MAT EN 2 COUPS POUR TOUT LE TOUR DE L'ÉCHIQUIER.



« Nous supposons « un R blanc à cha- « cune des 3 cases « pointées. »

Le R blanc joue 1 R . 6R, et mat le coup suivant.

6. Cette relation des trois pièces permet de calculer le nombre des coups du mat quand le R blanc est éloigné des deux pièces.

Diag. 5. 2e relation. Noirs.

7. « La Dame pou-
« vant forcer le R
« noir à prendre l'op-
« position 1 . 3. »

Exemple :

1 D . 1 FD et mat le coup suivant.

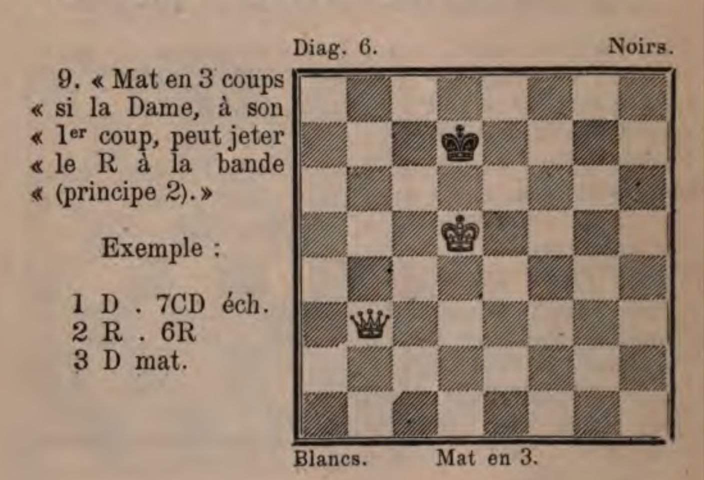
Blancs. Mat en 2.

PRINCIPE 4.

8. GÉNÉRALISATION DU MAT EN 3, EN 4 ET EN 5 COUPS POUR TOUT LE TOUR DE L'ÉCHIQUIER.

Conditions : « Roi noir en 2e ligne ; Roi blanc « en 4e ligne et à distance de tierce. »

Diag. 6. Noirs.



9. « Mat en 3 coups
« si la Dame, à son
« 1er coup, peut jeter
« le R à la bande
« (principe 2). »

Exemple :

1 D . 7CD éch.
2 R . 6R
3 D mat.

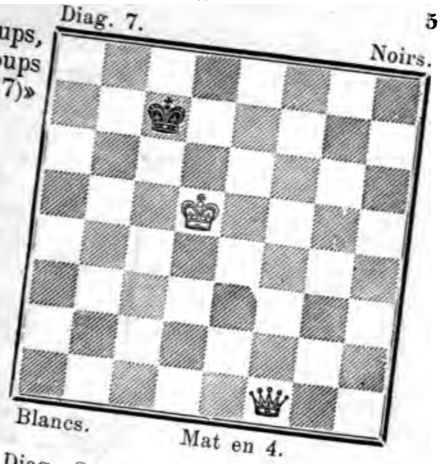
Blancs. Mat en 3.



10. « Mat en 4 coups, « s'il faut deux coups « pour cela (diag. 7) »

Exemple :

1 D . 1CD
2 D . 7CD éch
3 R . 6R
4 D mat



Diag. 7. Noirs. Blancs. Mat en 4.

11. « Mat en 5 coups, « s'il faut 3 coups... »

Exemple :

1 R . 5D 1—R . 2.F!
2 D . 2CD 2—R . 2D
3 D . 7CD éch et mat en deux coups.

(Principe 2.)



Diag. 8. NOIRS

Mat en cinq coups pour trois positions irréductibles. Nous laissons les deux autres à trouver.

PRINCIPE 5.

12. DEUX POSITIONS CENTRALES. — EMPRISONNEMENT DU ROI DÉPOUILLÉ.

13. Jusqu'ici nous avons généralisé les positions voisines des bandes. Pour les situations *centrales*, nous avons imaginé deux triangles *isocèles* de cases, (diag. 9 et 10), où le mat s'effectue par la considération des distances 3.5, 3.4, 2.4, 2.3,

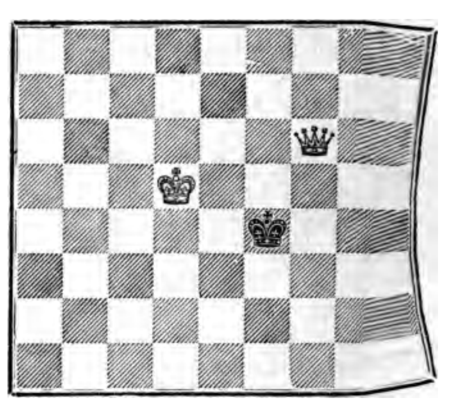


Diag. 9. Isocèle central. Noirs.

Mat en 5 avec et sans trait.

(Voir solution n° 1.)

Diag. 10. Isocèle excentrique. Noirs.

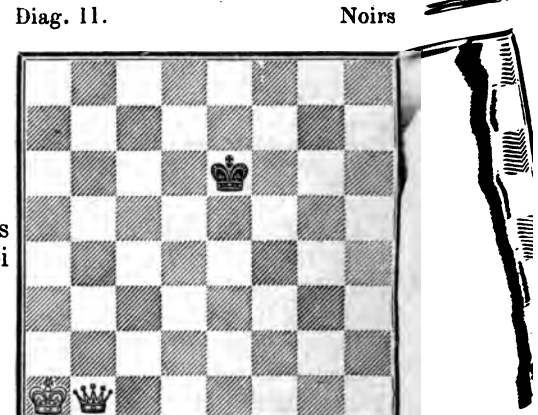


Blancs. Mat en 6.

(Voir solution n° 2.)

etc., puis arrive le mat. Dans toutes ces *distances,* comme on le voit dans les solutions, le Roi noir est réduit à deux lignes de cases dont il ne peut sortir : c'est ce que nous appelons l'emprisonnement à perpétuité du Roi dépouillé.

Diag. 11. Noirs



Blancs. Mat en 10.

(Voir solution n° 3.)

14. Position la plus forte pour le Roi dépouillé.

Diag. 12. Noirs.



Blancs. Mat en 10sans jouer le R blanc. (Voir solutions n[os] 4 et 5.)

15. Ce diagram. 12 représente 2 variantes d'une découverte faite par Kling, et où la D placée soit à 6CR ou à 7FR donne le mat sans que le R blanc joue, et fait mat, dans le premier cas en 10 coups, et le second en 11 coups.— Il va sans dire que le trait est aux Blancs. Ces deux positions R noir 1TR et D blanche, soit à 6CR, soit à 7 FR, peuvent être forcées par le jeu de la D seule, si le R joue toujours les coups justes; quelle que soit la position du R noir et de la D blanche sur l'échiquier.

Observation importante.

16. Nous renvoyons les solutions à la fin de chaque chapitre, et cela dans l'intérêt des études. Il est d'expérience que quand on a la solution sous les yeux, on est par trop tenté d'y recourir , tandis que, d'après le conseil de Labourdonnais, il ne faut le faire qu'à la dernière extrémité.

Observation sur le mat de la Dame et les autres mats simples, c'est-à-dire du R dépouillé.

17. On peut nous demander pourquoi nous nous sommes étendus à ce point sur un mat aussi simple. A cela nous répondrons que nous écrivons pour cet avenir de progrès où la règle deviendra logique, où elle n'accordera pour chaque mat que le moins de coups possible, savoir 10 coups au plus pour le mat de la D; et encore, 10 coups seront trop, attendu que dans l'usage de la partie on n'arrivera pas une fois par siècle à la position arbitraire que nous avons créée comme la plus défavorable pour les Blancs... Une autre considération, c'est que l'étude de la puissance *maximum* de cette formidable pièce réduite à n'employer que le secours de son Roi contre le monarque ennemi ; l'étude du R dépouillé obligé par une convention préalable à jouer toujours, de son côté, le coup de résistance le plus fort ;

tout cela, dis-je, est une escrime qu'on ne peut, selon nous, traiter de superfétation. Et ce que nous disons ici du mat de la Dame, s'applique évidemment à la stratégie de tous les mats simples, exécutés par les coups justes de part et d'autre. C'est à la sévérité inflexible du règlement que l'on reconnaîtra enfin pour les Echecs le caractère de science exacte, au moins pour les points démontrés.

Et de cette sévérité du règlement (de 10 coups au plus pour le mat de la D) combien d'avantages doivent résulter ! Nécessité il y aura de s'approprier la théorie de ce mat par les coups justes, le gain de la partie n'étant défini que par ce dernier triomphe exigé par la règle. Et que penser du mat du F et du C ; du mat des deux Fous, qui deviendra un des plus compliqués dans certains cas, comme nous le verrons en son lieu? Nous espérons aussi que cette méthode de démonstration apprendra à tirer meilleur parti de certaines pièces dont on est loin encore de connaître toute la puissance dans l'usage de la partie.

SOLUTIONS DU CHAPITRE PREMIER

Diag. 9, nº 1.

Blancs.	Noirs.
1 D . 7R (3 . 5)	1 R . 3F
2 R . 4F (3 . 4)	2 R . 3C
3 D . 7D (2 . 4)	3 R . 3T

Mat en 2, principe 2.

Diag. 10, nº 2.

Blancs. Noirs.

1 R . 4D, distance 3 . 4 entre les pièces blanches

Blancs.	Noirs.
	1 R . 6F
2 D . 5CR (2 . 4)	2 R . 7F !
3 D . 4CR (1 . 4)	3 R . 8R
4 D . 2CR (3 . 4)	4 R . 8D
5 R . 3D (2 . 4)	5 R . 8FD

6 mat, principe 1.

Diag. 11, nº 3.

Blancs. Noirs.

1 D . 6CD échec !—1 R . 4D ; si 1—R . 2 R, mat en 9, en vertu du principe 4.

Blancs.	Noirs.
2 R . 2C	2 R . 4R, se tenant au centre.
3 R . 3F	3 R . 4F ; si 3 —

R . 4D, 4 D . 6FR, isoc. cent., mat en 5

Blancs.	Noirs.
4 R . 4D	4 R . 5F
5 D . 6CR (3 . 4)	5 R . 6F
6 D . 5CR (2 . 4)	6 R . 7F !
7 D . 4CR (1 . 4)	7 R . 8R !
8 D . 2CR	8 R . 8D
9 R . 3D	9 R . 8F ou 8R
10 mat	

Diag. 12, nº 4.

Blancs. Noirs.

La D blanche étant à 6 CR .

1 D . 5CR pour parvenir à la distance 2 . 3 du R noir.

Blancs.	Noirs.
	1 R . 2T
2 D . 6FR !	2 R . 1C

3 D . 6TR, distance 2 . 3 ou du C.

Blancs.	Noirs.
	3 ~~R . 2F~~ R 2 F
4 D . 5CR	4 R . 3R
5 D . 4FR	5 R . 2R
6 D . 5FR	6 R . 1R

7 D . 7D, coup essentiel ; sans lui, le problème ne serait pas possible.

7 R . 1F

8 D . 7TR gagnant un temps ; mat en 2, principe 2.

Diag. 12, nº 5.

Blancs. Noirs

La Dame blanche étant à 7FR

1 D . 7FD, se proposant de gagner par des bordées la distance 2 . 3 comme au nº 4.

Blancs.	Noirs.
	1 R . 1C
2 D . 5R	2 R . 2T !
3 D . 6FR	3 R . 1C

4 D . 6TR, et le reste comme au nº 4, mat en 7.

CHAPITRE II.

Mat de la Tour.

18. Ce mat peut s'exécuter par deux systèmes bien différents : le système *prolixe* et le système *serré*.

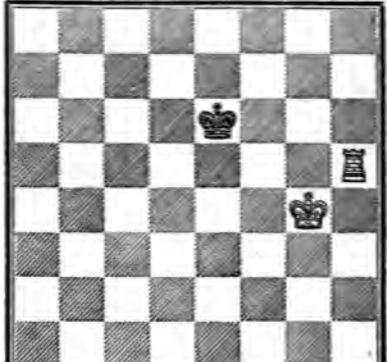
Système prolixe.

19. Il consiste à soustraire lentement le terrain au R noir, en lui enlevant chaque ligne de cases successivement jusqu'à la bande inclusivement, où il reçoit le mat ; c'est le meilleur système pour démontrer que la T est une puissance *matante*. Pour s'en convaincre, il suffit de jeter les yeux sur le diag. 13 ci-dessous.

Solution :

1 R.4F | 1 R.3D
2 R.4R (2 . 3), en prenant la distance 2.3, jusqu'à ce que le R noir soit obligé de prendre l'opposition 1.3; alors, la T donne échec, et le fait descendre d'une ligne ; et quand cette ligne est la dernière, le R noir reçoit échec et mat.

Diag. 13. Noirs.



Blancs.

Exemple :

	2 R . 3F
3 R . 4D	3 R . 3C
4 R . 4F	4 R . 3T

5 R . 4C; ici le R noir est obligé de prendre l'opposition 1.3, etc.

Système serré ou de Ponziani.

FORMULE GÉNÉRALE POUR LE MAT DE LA TOUR.

20. I. Quand le R noir conserve beaucoup de terrain, la T le restreint le plus possible en le renfermant entre les deux pièces d'attaque.

II. La T se laisse attaquer, quand son R peut arriver à temps pour la secourir.

III. La T donne échec, surtout quand les Rois sont à la distance 1 . 3, et aussi dans le voisinage des bandes.

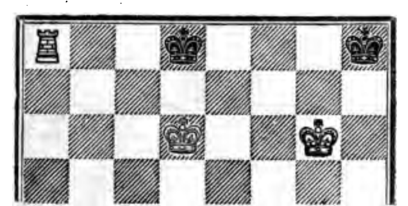
IV. Dans les positions centrales surtout, la T joue mieux en retranchant une ligne qu'en donnant échec.

V. La T joue, quand le R suspend son action, et *vice versâ.*

VI. Le R noir fuit les bandes, et se place à distance de tierce de son adversaire.

VII. Il s'oppose à la réalisation des conditions du mat (principe 1).

Diag 14. Noirs.



Conditions du mat.

PRINCIPE 1.

CONDITIONS EXIGÉES POUR LE MAT.

21. *R noir à la bande* (diag. 14).

R blanc en 3e ligne à 1 . 3; la distance 2 . 3 suffit pour le R noir, quand la T peut donner échec à la bande où il est.

L'inspection du diagramme 14 démontre suffisamment la nécessité de ces conditions.

PRINCIPE 2.

22. MAT EN 2 COUPS POUR TOUT L'ÉCHIQUIER, COMME POUR LA DAME.

Diag. 15. Noirs.

Solution :

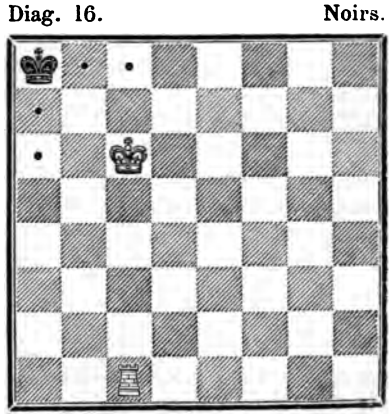
1 T . 1FR
2 T mat.

Blancs. Mat en 2 coups.

PRINCIPE 3.

23. MAT EN 3 COUPS AU PLUS, POUR TOUT L'ÉCHIQUIER : LE R BLANC A UNE 3e CASE D'UNE GRANDE DIAGONALE, ET LE R NOIR OU IL EST, OU A L'UNE DES CASES POINTÉES (diag. 16) ; « c'est une suite du principe 2. »

Diag. 16. Noirs.



Solution :

1 T . 1TD éch
2 T , 2TD
3 T mat.

Blancs. Mat en 3 coups au plus.

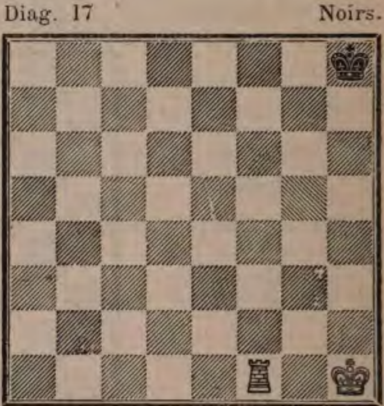
PRINCIPE 4.

RÈGLE DU JEU EN FESTON.

24. I. Quand le R noir est sur la colonne de la T, le R blanc prend l'opposition *bisimpaire*, s'il ne peut passer sur la colonne du F, qui alors est son jeu le plus fort.

II. Quand le R noir est sur la colonne du C, le R blanc prend toujours l'opposition *bisimpaire*.

Diag. 17 Noirs.

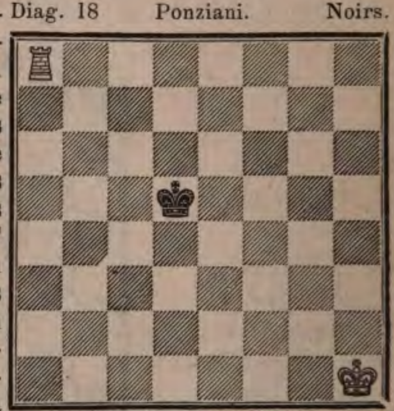


Blancs. Mat en 11 coups en ne jouant la T qu'une fois. (Voir solut. n° 1.)

25. Application de la formule et des principes précédents à la position la plus forte pour le R noir.

La solution de Ponziani de la position ci-contre, est en 19 coups. Nous l'avons réduite à 17, et nous pensons qu'il n'est pas possible de la rendre plus courte. Nous pensons aussi que le mat de la T ne peut s'effectuer en moins de 17 coups dans la plus forte position pour les Noirs. Puissions-nous avoir répondu au vœu qui nous a été exprimé à l'occasion de ce mat !

Diag. 18 Ponziani. Noirs.



Blancs. Trait aux Noirs. Mat en 17 coups. (Voir solution n° 2.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE II.

N° 1

(Diag. 17.)

BLANCS.	NOIRS.
1 R . 2T (1 . 7)	1 R . 1C !
2 R . 2C (1 . 7)	2 R . 1T !
3 R . 3F	3 R . 2C !
4 R . 3C (1 . 5)	4 R . 2T !
5 R . 4F	5 R . 1C !
6 R . 4C (1 . 5)	6 R . 1T !
7 R . 5F	7 R . 2C !
8 R . 5C (1 . 3)	8 R . 2T !
9 R . 6F	9 R . 1C !
10 R . 6C (1 . 3)	10 R . 1T !
11 T . 8F échec et mat.	

N° 2

(Diag. 18.)

1.......	1 R . 5D
2 T . 5TD	2 R . 5F
3 R . 2C	3 R . 5C
4 T . 5CR !	4 R . 5F
5 R . 3F	5 R . 5D
6 T . 6TR	6 R . 6D
7 T . 4TR	7 R . 7D
8 R . 4R !	8 R . 6F; si 8 —

R . 7R, mat au 15e coup; si 8 — R . 7F, mat au 16e coup.

9 R . 3[illegible] — 9 R . 7T

10 R . [illegible] ou A — 10 R . 7[illegible] ou A

si 10 — R . [illegible], mat au [illegible] coup.

11 T . 5TR échec — 11 R . 8R ; si 11 — R . 8[illegible], mat au [illegible] coup.

12 R . 3D	12 R . 8F
13 R . 3R	13 R . 8C
14 T . 8FR	14 R . 7T
15 R . 3F	15 R . 8C
16 R . 3C	16 R . 8T
17 T mat.	

A.

	10 R . 7C
11 R . 4F	11 R . 7T
12 T . 4D	12 R . 7C
13 T . 2D échec	13 R . 8F
14 R . 3F	14 R . 8C
15 T . 1D échec	15 R . 7T
16 T . 1R	16 R . 6T
17 T . 1TD échec et mat.	

(A)

10 T . 4FD échec	10 R . 7C !
11 R . 2D	11 R . 6C
12 R . 3D	12 R . 7C
13 T . 4CD échec	13 R . 6T
14 R . 3F	14 R . 7T
15 T . 5TD échec	15 R . 8C
16 T . 3TD	16 R . 8F
17 T . 1TD échec et mat.	

CHAPITRE III.

Mat des deux Tours contre le Roi dépouillé.

FORMULE TRÈS-SIMPLE.

26. I. Avec une Tour retrancher le plus de terrain possible.

II. Porter l'autre Tour à la ligne immédiatement supérieure.

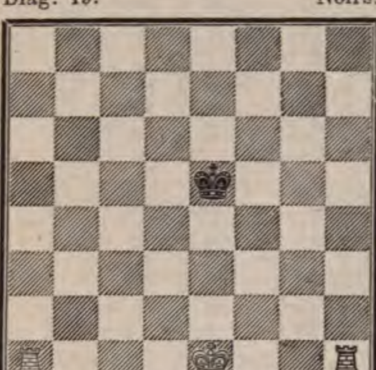
III. Quand une Tour est attaquée, elle passe à droite ou à gauche, suivant le cas.

IV. Les deux Tours doivent toujours se placer sur deux lignes consécutives.

27. *Nota.* Cette propriété des deux Tours, ainsi que celle de Dame et Tour, est importante à retenir pour la pratique de la partie.

Une des T tenant lieu de bande, et l'autre donnant le mat.

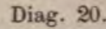
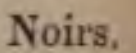
Diag. 19. Noirs.



Blancs. Mat en 5 coups.

(Voir solution n_0 1.)

Roi blanc faisant fonction de bande.


Diag. 20.

Noirs.

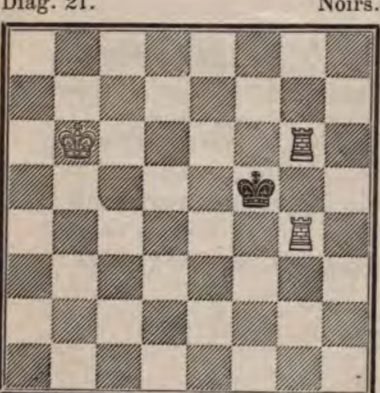


Blancs. Mat en 3 coups.

(Voir solution nº 2.)

Une Tour tient lieu de bande inverse et l'autre donne le mat (Walker).

Diag. 21. Noirs.



Blancs. Mat en quatre coups.

(Voir solution nº 3.)

Problème à condition par Nicolas de Saint-Nicholaï.

Diag. 22. Noirs.



Blancs. Mat en 3 coups en faisant jouer les trois pièces blanches.

(Voir solution nº 4.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

N° 1

(Diag. 19.)

1 T . 5TD échec | 1 R . 3F si R . 5D mat au 4e coup.
2 T . 6TR échec | 2 R . 2C
3 T . 6CD | 3 R . 2F
4 T . 7TD | 4 R . 1R
5 T . 8CD échec et mat.

N° 2

(Diag. 20.)

1 T . 6TD | 1 R . 4F
2 T . 2CD | 2 R . 4R
3 T . 5CD échec et mat.

N° 3

(Diag. 21.)

1 R . 7F | 1 R . 4R
2 R . 7D | 2 R . 4F
3 R . 7R | 3 R . 4R
4 T de 6CR fait mat.

N° 4

(Diag. 22.)

1 T . 4FR | 1 R . 1R
2 R . 6FR | 2 R . 1F
3 T , 8D échec et mat.

CHAPITRE IV.

Mat des deux Fous.

28. Ce mat est simple et facile quand les pièces sont placées à leur case primitive, comme on le voit dans les livres. Mais quand la règle réduira logiquement les 50 coups donnés pour le mat, il en sera bien autrement. C'est pour cet âge d'or des Echecs que nous marchons sans cesse vers la découverte des lois générales. Nous n'avons pas oublié qu'un ami, de première force, voulut bien un jour exécuter ce mat dans une position choisie arbitrairement par nous ; après un bon nombre d'essais, il se trouva plus éloigné du mat qu'à l'origine *(sic)*.

PRINCIPE 1.

29. CONDITIONS REQUISES POUR LE MAT DES 2 FOUS.

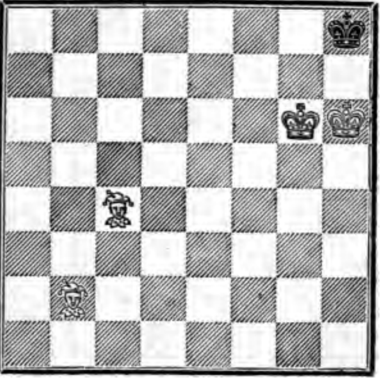
Le R noir dans un coin, ou sur l'une des deux cases de la bande adjacentes au coin.

Le R blanc à 2 . 3 ou à 1 . 3 du coin.

Un des Fous pouvant donner échec et mat sur une diagonale convenable.

(Diag. 23).

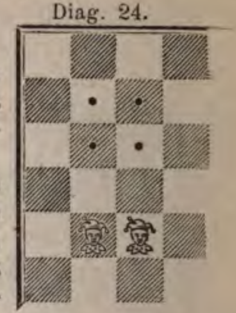
Diag. 23. Noirs.



Blancs. Point de mire définitif.

PRINCIPE 2.

Diag. 24.



FORMULE GÉNÉRALE.

30. I. Les Fous ont pour fonction principale d'interdire, aussi souvent que possible, les diagonales successivement.

II. Vers la fin surtout, il faut ne laisser au R noir qu'un coin, et une des cases adjacentes de la bande, afin qu'il aille de l'un à l'autre, pendant que l'on fait les dispositions nécessaires pour le mat.

III. Quand les Fous cessent de pouvoir agir, c'est le tour du R, et réciproquement. Alors, ils se défendent mutuellement en se plaçant à 1 . 2 l'un de l'autre : c'est leur *citadelle* (diag. 24). Le petit carré des 4 cases pointées est le *boulevard* du R noir. C'est au R blanc à l'en déposter par le moins de coups possible, ce qu'il n'est pas toujours facile d'exécuter, comme on va le voir.

IV. Deux écueils à éviter : perdre des temps et tomber dans le piége grossier du pat.

V. Les Rois doivent saisir à propos les meilleures distances de tierce.

SOLUTION DE 3 POSITIONS INSTRUCTIVES CONFORMÉMENT AUX 2 PRINCIPES ET A LA FORMULE CI-DESSUS.

Première position.

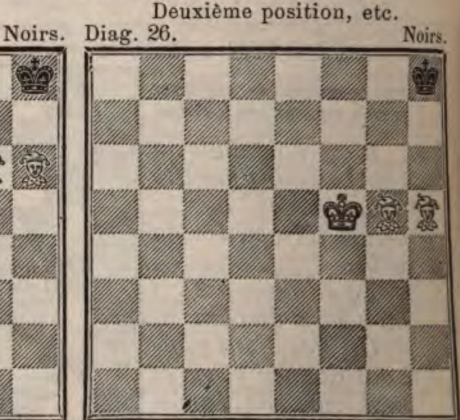
Diag. 25 Noirs.

Blancs. Mat en 4 coups avec et sans trait.

(Voir solution nº 1.)

Deuxième position, etc.

Diag. 26. Noirs.



Blancs. Mat en 5 coups avec et sans trait.

(Voir solution no 2.)

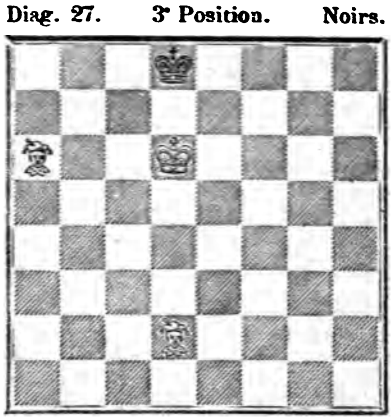
PRINCIPE 3.

POINT DE MIRE PRINCIPAL.

31. Dans la position du diag. 27, le mat se donne dans un nombre de coups qu'on peut annoncer d'avance.

La règle principale, c'est que le R blanc se place à 1 . 3 du R noir, quand celui-ci s'avance vers le coin fatal.

Diag. 27. 3e Position. Noirs.



Blancs. Mat en 9 coups.

(Voir solution n° 3.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE IV.

Diag. 25, n° 1.

1 F . 5FR	1 R . 1C
2 R . 6C	2 R . 1T
3 F . 7CR éch	3 R . 1C
4 F . 6R échec et mat.	

Diag. 26, n° 2.

1 R . 6C	1 R . 1C
2 F . 6TR	2 R . 1T
3 F . 4CR	3 R . 1C
4 F . 6R échec	4 R . 1T
5 F . 7CR échec et mat.	

Diag. 27, n° 3.

1 F . 5TD échec	1 R . 1R
2 R . 6R !	2 R . 1F
3 R . 6F	3 R . 1R
4 F . 5CD échec	4 R . 1F
5 F . 4CD échec	5 R . 1C
6 R . 6C	6 R . 1T
7 R . 6T	7 R . 1C
8 F . 4FD échec	8 R . 1T
9 F . 3FD échec et mat.	

---

32. Quand les deux Rois et les Fous sont éloignés les uns des autres, comme dans le diagramme ci-dessous, il est généralement de règle d'établir d'abord la *citadelle* des Fous du diagramme 24 à une distance exigée par l'éloignement des Rois. Exemple :

Solution :

1 F.4D	1 R.2C
2 F.4FD, *citadelle.*	2 R.3F, *boulev.*
3 R.2C	3 R.3D, se cramponnant dans son *boulevard.*
4 R.3F!	4 R.3F
5 R.4R	5 R.3D
6 R.5F, allant déposter son rival avec le secours des Fous.	6 R.3F
7 R.6R	7 R.2F
8 F.5D; les Fous agissant à leur tour.	8 R.1F!
9 R.6D	9 R.1D
10 F.7FR	10 R.1F
11 R.6F	11 R.1D

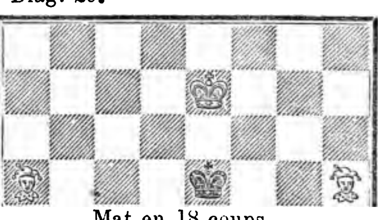
Mat en 6 coups.

Diag. 28. Noirs.

Blancs.

33. Recherche de la position la plus forte pour le Roi dépouillé, dans le mat des deux Fous, et cela dans l'intérêt du règlement perfectionné des Echecs.

Diag. 29.



Mat en 18 coups.

Solution :

1 F . 6CR, régnant sur une diagonale restreignante. 1 F . 3FD, échec, est un coup de même valeur.

	1 R . 4D, au centre.
2 F . 6CD, groupant les forces d'attaque.	2 R . 3F!
3 F . 3R, à la distance de quarte du R noir.	3 R . 4D!
4 F . 3D, *citadelle* des deux Fous, dans l'inaction du R blanc.	4 R . 4R! *boulevard* du R dépouillé.

5 R . 7F, agissant pendant le repos des Fous.	5 R . 4D!
6 R . 6F, se préparant à chasser le R noir de son *boulevard*.	6 R . 3D!.
7 F . 4R!	7 R . 2D; si le R allait à 2 F, il serait mat un coup plus tôt (analysé).
8 F . 4FR, agrandissant son domaine.	8 R . 1F! si 8 — 1D, mat en 15; si 8 — 1R, mat en 16.
9 R . 6R en 3e ligne, ce qui est très-fort.	9 R . 1D, obligé, c'est la création du *point de mire*, où le mat s'annonce pour le nombre de coups.
10 F . 7CD, mat en 8; ainsi le mat des 2 Fous peut demander 18 coups (*maximum*).	10 R . 1R
11 F . 7FD	11 R . 1F
12 R . 6F	12 R . 1R
13 F . 6FD échec	13 R . 1F
14 F . 6D échec	14 R . 1C
15 R . 6C	15 R . 1T
16 R . 6T	16 R . 1C
17 F . 5D éch.	17 R . 1T
18 F . 5R, éch. et mat	

Nota. Nous avons trouvé plusieurs autres positions en 18 coups, mais aucune n'excédait ce nombre.

Comme nous avions à répondre à un vœu qui nous avait été exprimé en haut lieu, et pour ce mat et pour celui de F et C, nous ne devions épargner ni notre temps, ni notre peine.

CHAPITRE V.

Mat du Fou et du Cavalier.

34. Le mat du F et du C est le mat élégant par excellence, dit G. Walker; et il ajoute que bien des joueurs, même de grande force, reculeraient devant l'obligation de l'effectuer, pour tous les cas, dans les 50 coups accordés par le réglement des Echecs. Nous savons de science certaine, qu'une notabilité bien connue,

M. Laroche, a un jour abandonné comme remise, de guerre lasse, une partie qui est gagnante de sa nature. Il faut avouer, dit l'auteur du *Handbook*, que c'est là une de ces positions qui méritent le plus sérieux examen *(This position merits a close examen)*.

35. *Difficulté de ce mat.* Elle réside surtout dans la manœuvre du C qui doit interdire au R dépouillé les cases de couleur opposée à celle du F; ajoutez l'impossibilité démontrée où l'on est de forcer le mat ailleurs que dans le coin qui est de la couleur du F, ou à la case de la bande contiguë.

36. *But et résultat de notre découverte.* Le but de notre idée a été de faire disparaître la difficulté dont nous venons de parler; et nous croyons y être parvenus en immobilisant le Cavalier, excepté pour une variante que nous avons analysée rigoureusement. Pour obtenir ce résultat, nous considérons dans le cours de l'exécution trois moments, c'est-à-dire, trois positions. Ce sont celles qui suivent : la *préparatoire*, l'*intermédiaire* et la *finale*.

37. La *préparatoire* est celle du diag. 30 ci-contre, que l'on peut facilement établir malgré le R dépouillé, et d'autant plus facilement qu'il y a deux cases symétriques pour le R et le C des blancs.

Diag. 30. La préparatoire. Noirs.

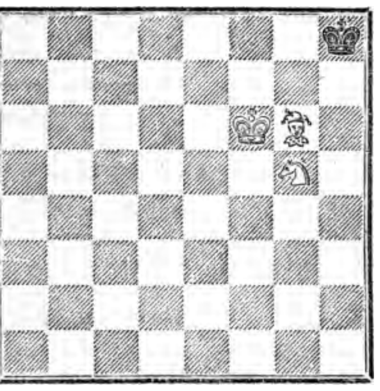


Blancs. R noir où l'on veut.

38. *Force de la préparatoire* (diag. 30). Elle est telle que l'action combinée du R et du F, sans la coopération du C, suffit pour confiner le R noir dans le coin de couleur opposée à celle du F; excepté à une case que peut occuper le R noir; position que nous analyserons.

39. *Position intermédiaire* (diag. 31). Elle consiste essentiellement en ce que le Roi noir soit enchaîné dans le carré de 9 cases qui renferme le coin de la couleur opposée à celle du Fou. Une fois qu'elle est constituée, il n'y a plus aucune difficulté pour arriver à la position finale, et de là, la voie au mat a été tracée par Philidor.

Diag. 31, Posit. intermédiaire. Noirs.

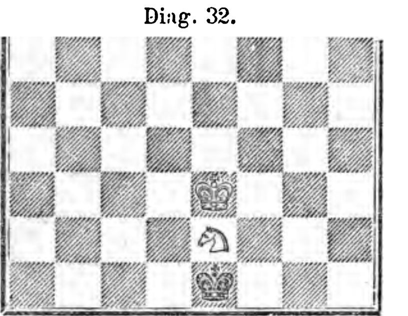


Blancs.

Quant à la marche à suivre pour aller de la position intermédiaire, et de là au mat, voir solution n° 1.

40. *Position finale suffisante,* le Fou *où l'on veut* (diag. 32). Elle peut toujours être ramenée à la position finale décisive; elle se pose sur toutes les cases des bandes : le Roi noir sur une case noire, et les autres pièces comme au diagramme 30.

Diag. 32.

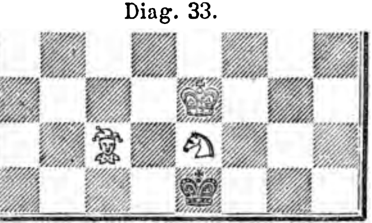


Blancs. Position finale suffisante.

41. *Position finale décisive,* le trait étant aux Noirs (diag. 33).

Nota. Nous avons dit que la position finale suffisante peut toujours se ramener à la position finale décisive, n'importe où soit le Fou. Preuve :

Diag. 33.



Blancs. Position finale décisive.

Soit le F à 8CR, diag. 33; il suffit pour cela que le

F se place à la suite des 3 autres pièces (ici à 4R) *gardant le trait :* or, c'est là le problème le p facile à résoudre.

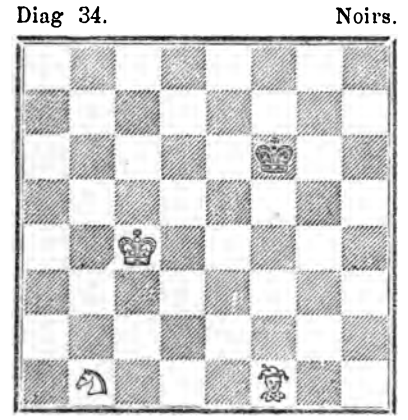
SOLUTIONS

POUR LES POSITIONS PRÉCÉDENTES.

42. D'abord, construisons la position préparatoi c'est par elle qu'il faut commencer, à moins qu'on soit arrivé à la position *intermédiaire* ou au delà.

43. I. POSITION PRÉPARATOIRE.

Diag 34. Noirs.



Blancs.

Construisons la position préparatoire.

BLANCS.	NOIRS.
1 R . 4D	1 R . joue
2 C . 3FD	2 R joue
3 C . 4R	3 R joue.
Le F où l'on veut.	Posit. préparat., nº 3

44. II. TRAJET DE LA PRÉPARATOIRE A L'INTERMÉDIAI

Nous choisissons de préférence la variante où l est obligé d'agir immédiatement, c'est-à-dire, lors le R noir est à 5FR.

Diag. 35. Noirs.

Blancs.	Noirs.
1 F . 6R	1 R . 6F
2 C . 3FD	2 R . 5F
3 C . 2R échec	3 R . 4C !

Si 3 R . 6F
4 R . 3D forçant la position finale décisive.

4 R . 5R	4 R . 3C !

Si 4 R . 5T
5 R . 5FR, et si 5 R . 6T
6 R . 5CR échec, forçant la position finale.

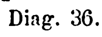
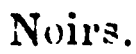
5 C . 4D	5 R . 4C!
6 C . 3FR échec	6 R . 3C
7 R . 6D	7 R . 3F!
8 R . 7D	8 R . 2C!
9 R . 7R	9 R . 3C
10 F . 7D	10 R . 4T
11 R . 6F	11 R . 3T

12 F . 8R, position intermédiaire.

45. III. Trajet de l'intermédiaire a la finale décisive.

	12 R . 2T
13 C . 5R	13 R. 1C
14 C . 6CR	14 R . 2T
15 F . 7FR	15 R . 3T

16 F . 8CR, position finale décisive, efficace dans toutes les régions de l'échiquier, diag. 36. Il faut s'en bien pénétrer.

 Diag. 36.  Noirs.



46. IV. Trajet de la position finale décisive au mat.

		16	R . 4T
17	C . 5R	17	R . 5T ou A
18	R . 5F	18	R . 6C
19	C . 4CR	19	R . 6F
20	F . 4FD	29	R . 6C
21	F . 2R	21	R . 5T
22	C . 5R	22	R . 6C
23	C . 3D	23	R . 5T
24	R . 4F	24	R . 6T
25	C . ~~1D~~ 1R	25	R . 5T
26	C . 2CR échec	26	R . 6T
27	R . 3F	27	R . 7T
28	C . 4FR	28	R . 8C
29	R . 3C	29	R . 8T
30	F . 3D	30	R . 8C
31	C . 3TR échec	31	R . 8T
32	F mat.		

A

		17	R . 3T
18	C . 4CR échec	18	R . 4T
19	R . 5F	19	R . 5T
20	R . 4F	20	R . 4T
21	F . 7FR échec	21	R . 5T
22	F . 6CR	22	R . 6T
23	C . 3 R, même stratégie.		
		23	R . 7T
24	R . 3F	24	R . 6T
25	C . 2CR	35	R . 7T
26	R . 2F, et mat en 5 coups.		

Nota. Nous ne croyons pas devoir examiner toute les petites variantes qui se présentent à partir de l position préparatoire : nous les avons analysées dans l plus grand détail. Les unes conduisent à la positio intermédiaire, et de là au mat ; d'autres, assez nom breuses, mènent directement au mat.

CHAPITRE VI.

Deux Cavaliers contre Roi.

47. Ce mat peut être construit; mais il ne peut être effectué en jouant. Selon nous, on ne l'a jamais démontré rigoureusement ; essayons de le faire.

Démonstration :

Diag. 37. Noirs.



Le Roir noir est mat.

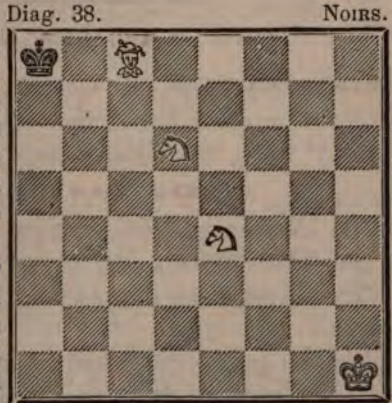
48. Au diag. 37, le R noir est mat. Mais nous disons que ce mat n'a pu être opéré en jouant. Car, au coup précédent, le R noir était à 2TR ; pour qu'il fût forcé d'aller à 1TR, il a fallu lui défendre la case 3TR par le jeu d'un Cavalier. Que faudrait-il alors? Que l'autre Cavalier attaquât à la fois les deux cases 8TR et 7TR qui sont de couleur différente, ce qui est impossible.

CHAPITRE VII.

Trois petites pièces matant le R dépouillé sans le secours de leur Roi.

Ce mat ne peut être effectué sans le secours du Roi, que lorsque le Roi adverse est confiné dans le coin de la couleur du Fou.

Diag. 38. Noirs.



Blancs. Mat en 7 coups. N° 1.

49. *Jugement préalable* (diag. 38). « Le « F et l'un des Ca- « valiers commencent « par ne laisser que « 2 cases libres au R « noir. L'autre C, de « toutes les cases blan- « ches de l'échiquier « arrive en 3 coups à « 7R; les deux autres « coups enlèvent les « 2 cases ci-dessus, et « donnent le mat. »

50. *Jugement préalable* (diag. 39. « Le « R noir étant réduit « à 1TR et 2TR, le F « joue 3 coups consécutifs pour amener « le R noir à 2TR ; le « reste s'effectue par « le jeu des deux Cavaliers. Ces deux « positions peuvent « être généralisées ; « mais la couleur respective des cases « occupées par le R « noir ne peut varier « d'un côté sans varier « de l'autre. »

Diag 39. Noirs.

Blancs. Mat en 8 coups. No 2.

SOLUTIONS DU CHAPITRE VII.

Diag. 38. N° 1.

Noirs		Blancs	
1	C . 5CD forcé	1	R . 1C
2	F . 6TD	2	R . 1T
3	C . 6FR	3	R . 1C
4	C . 5D	4	R . 1T
5	C . 7R	5	R . 1C
6	C . 6FD, éch	7	R . 1T
7	C échec et mat.		

Diag. 39. N° 2.

Noirs		Blancs	
1	C de 4D à 5FR	1	R . 1T
2	F . 3R	2	R . 2T
3	F . 6TR	3	R . 1T
4	F . 8FR	4	R . 2T
5	C . 3CR	5	R . 1T
6	C . 4R	6	R . 2T
7	C . 6FR éch	7	R . 1T
8	C . 6CR échec et mat.		

ARTICLE II.

DAME CONTRE UNE OU PLUSIEURS PIÈCES SANS PIONS.

CHAPITRE 1.

Dame contre Tour.

51. Ce mat est forcé, excepté dans certains cas où le pat est inévitable, ainsi que nous le verrons.

52. *Insuffisance des travaux sur ce mat exécutés jusqu'à ce jour.*

C'est ce que reconnaissent les auteurs du livre *Chess studies,* Kling et Horwitz. Le résultat le plus satisfaisant qu'offrent les livres, c'est la position que nous

Diag. 41. Position finale. Noirs.



Voir solution n° 1.

appelons *finale* (voir diag. 40), et que nous avons analysée avec de grands détails dans la *Nouvelle Régence* de M. Journoud, année 1862, page 119 et suivantes; le R noir étant à la bande, à la distance de C du R blanc, ainsi que les pièces entr'elles. Nous avons aussi examiné les nombreuses variantes résultant du placement de la Dame sur chacune des diagonales qu'elle occupe primitivement dans ce que nous appelons la position finale *directe* et *inverse*. Nous croyons avoir démontré que chacune de ces deux positions est fatale aux Noirs, indépendamment du trait, quelque soit la case des bandes où elle est constructible, ce qui implique les 28 cases qui les composent. Nous renvoyons à ces articles, *Nouvelle Régence* 1862.

53. Pour les innombrables positions, soit aux bandes, soit ailleurs, nous donnons la formule suivante comme ce qu'il y a, selon nous, de plus généralisant sur ce mat.

Formule générale de Dame contre Tour.

54. « I. Il faut amener le R d'attaque à distance de « tierce du R dépouillé; et pour s'y maintenir et se « prémunir contre les échecs qui retardent le mat, il « faut manœuvrer de manière que les deux pièces « blanches attaquent une même case contigüe au R « noir, comme on le voit diag. 40, quand le trait est « passé aux Noirs.

« II. Il faut se tenir en garde contre les occasions « de pat, et généralement éviter de placer la Dame à « la distance 2 . 3, quand le R noir est à la bande, « (voir diag. 42).

« III. Quand la T séparée de son R ne peut être « prise par un double échec, ce qui ne peut se faire « que si la D donne échec sur une diagonale où réside « la T, il faut profiter de ce coup pour améliorer sa « position, si cela est possible.

« IV. Quand le R noir est enchaîné à la bande, et « que le R blanc est à distance de tierce, les Noirs « sont bien peu éloignés de leur perte.

« V. Il est généralement bon de clouer la T par le « jeu de la Dame.

« VI. La manœuvre pour les Noirs est de prendre le « contrepied de l'attaque. La différence de force des « deux champions n'est pas telle que, dans beaucoup « de cas, la lutte ne puisse se prolonger.

« NOTA.—Pour les positions plus ou moins centrales, le « *point de mire* le plus important, c'est de pousser le « R noir à la bande, afin d'obtenir la position finale « du diag. 40, et qui consiste dans une relation de « pièces qui est déjà très-forte pour les Blancs ailleurs « qu'à la bande.

« VIII. Nous donnons ici plusieurs positions qui peu- « vent aussi servir de *points de mire* dans la pratique.

« 1° Le trapèze d'Elias Stein (diag. 41).»

55. *Jugement préalable.* « Trait aux « Blancs qui gagnent. « Les Blancs, par une « suite d'échecs, mè- « nent le R noir à la « bande et forcent la « position finale, s'ils « ne prennent pas la « T. » (Diag. 41).

Diag. 41. Noirs.

Voir solution n° 2.

« 2° Le carré de Lolli (diag. 42). »

56. *Jugement préalable* (diag. 42). « Trait « aux Noirs, qui ne « peuvent jouer que « 1—T . 7CD ou 1— « T . 7R; dans ces « deux cas, la D, par « une suite d'échecs, « parvient sans peine « à prendre la T par « l'échec double. »

Diag. 42.



Blancs. Voir solution n° 3.

« 3° Le Parallélogramme de Philidor (diag. 43). »

Diag. 43.

57. *Jugement préalable* (diag. 43). « En deux coups, on arrive à la position finale, diag. 40. »

Blancs. Voir solution n° 4.

« 4° Parallélogramme central (diag. 44). »

Diag. 44 Noirs.



58. *Jugement préalable* (diag. 44). « Le R noir est mené à la bande par une stratégie uniforme facile à retenir; à partir delà, le mat est facile. »

Voir solution n° 5.

« 5° Pat de Ponziani (diag. 45). »

Diag. 45. Noirs.



59. *Jugement préalable* (diag. 45). « Trait aux Blancs qui *remettent* par des échecs incessants sur les colonnes du F du C et de la T. Le R noir ne peut sortir de ces colonnes sans que la T ne s'échange contre la D; le R noir, en désespoir de cause, peut aller à 6TR, et la T se sacrifiera pour faire pat. »

Solution sans difficulté maintenant.

6° Autre pat de Ponziani.

Diag. 46. Noirs.



60. *Jugement préalable.* Evidemment, la T noire donnant échec à 6FR, fait pat.

Voir diag. 46.

SOLUTIONS DU CHAPITRE I.

Dig. 40, n° 1

Les Blancs évidemment, avec le trait gagnent la partie ; pour perdre le trait, ils jouent trois coups.

Blancs.	Noirs.
1 D . 4R éch	1 R . 1C
2 D . 8TD éch	2 R . 2T
3 D . 8R.	3 T . 6CR ou A, B, C.
4 D . 4R éch.	4 R . 1C
5 D . 4FD éc.	5 R . 2T
6 D . 4TR éch. et gag. la T.	

(A)

Blancs.	Noirs.
	3 T . 8CR
4 D . 4R éch.	4 R . 1T
5 D . 8TD éch.	5 R . 2T
6 D . 7TD échec et gagnent la T.	

(B)

	3 T . 2FD
4 D . 5TR éch.	4 R . 1C
5 D . 5D éch.	5 R . 2T
6 D . 3D éch.	6 R . 1T
7 D . 8D éch. et gagnent la T.	

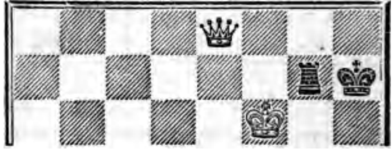
(C)

	3 T . 2TD
4 D . 4R éch.	4 R . 1C
5 D . 5D éch.	5 R . 1T
6 D . 1TR éch.	6 R . 1C
7 D . 1CR éch. et gagnent la T.	

Diag. 41. N° 2.

1 D . 5CD éch.	1 R . 2R; si 1 . R2F, 2R . 5R
2 D . 7CD éch.	2 T . 2D
3 D . 4CD éch.	3 R . 1D
4 R . 6R	4 R . 1F
5 D . 5CD	5 T . 2FD

Noirs.



Répétition du Diag. 40.

6 R . 6D position finale.	6 T . 2TR; si la T s'éloigne, elle sera prise par double échec comme dans la solution n° 1.
7 D . 8R éch.	7 R . 2T
8 D . 7D éch.	8 R . 1C
9 D . 8D éch.	9 R . 2C
10 D . 7FD éch.	10 R . 3T
11 D . 6FD éch.	11 R . 4T
12 R . 5FD, mat en trois coups.	

Diag. 42. N° 3.

Pour la solution de cette position avec le trait aux Blancs, voir la solution précédente à partir du 7e coup des Blancs :

	1 T . 7CD ou A
2 D . 4FD éch.	2 R . 7C
3 D . 6FD éch.	3 R . 6C
4 D . 6CR ech.	4 R . 6T
5 D . 7TR éch.	5 R où il peut.
6 D . 7CR échec et gagnent la T.	

(A)

	1 T . 1TR
2 D . 1D éch.	2 R . 7C
3 D . 5D éch.	3 R . 8C
4 D . 5CR éch.	4 R . 8T
5 R . 2F	5 T . 1FR échec
6 R . 3C et gagnent.	

Diag. 43. N° 4.

1 ~~D . 8TD~~ C. 3TD éch. | 1 R . 1C !
2 R . 3F, position finale.

Diag. 44. N° 5.

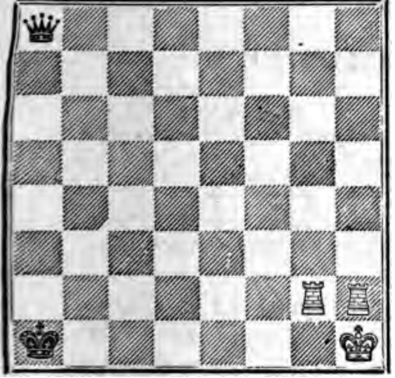
1 D . 6D éch.	1 R . FR
2 R . 6R	2 T . 5FR
3 D . 5D éch.	3 R . 6R
4 R . 5R	4 T . 6F
5 D . 4D éch.	5 R . 7R
6 R . 4R	6 T . 7FR
7 D . 3D éch.	7 R . 8R
8 D . 1CD éch. Si 8R . 3R . 8T . 6FR échec est remise.	8 R . 7R
9 D . 2CD éch.	9 R . 8R
10 D . 1FD éch.	10 R . 7R
11 D . 1CR	11 T . 3FR
12 D . 4CR éch.	12 R . 8F
13 R . 3R	13 T . 7FR
14 D . 3TR éch.	14 R . 8C
15 D . 3CR éch.	15 R . 8T
16 D . 4TR éch.	16 T . 7TR
17 D . 1R éch.	17 R . 7C
18 D . 2F éch.	18 R . 6T
19 D . 3FR éch.	19 R . 5T
20 R . 4F, gagnent.	

CHAPITRE II.

Dame contre deux Tours et contre Dame et Tour.

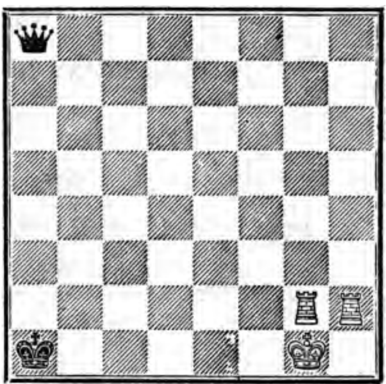
61. « Il ne faut pas oublier que, sur l'échiquier libre, la Dame est regardée comme un peu inférieure à la force collective des deux Tours; mais cette supériorité est loin d'être décisive pour le gain de la partie. Ici, c'est donc la position qui fait loi; c'est à M. Centurini que l'on doit la création et l'analyse de cette fin de partie. »

Diag. 47. Noirs.



Blancs. Voir solution n° 1.

Diag. 48. Noirs.

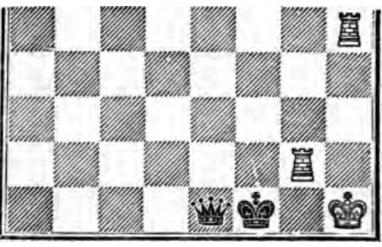


Blancs. Voir solution n° 2.

62. *Jugement préalable.* « *Remise toujours.* La Dame noire, par échec ~~ou en collant le pion~~, s'oppose à ce que les Tours règnent à la fois sur les deux traverses consécutives qui donneraient le mat. »

62. *Jugement préal.* « Trait aux Blancs : ils gagnent. Le jeu des Blancs consiste à faire une suite d'échecs qui forcent le R noir à se placer devant la D, laquelle est prise par échec. »

Diag. 49.

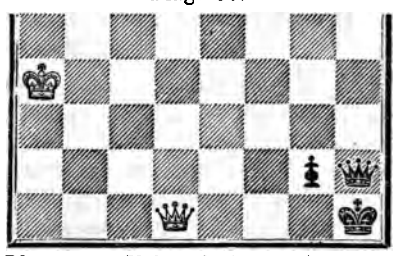


Blancs. Voir solution n° 3.

63. *Jugement préalable* (diagr. 49 ~~52~~). « Trait aux Noirs qui gagnent en clouant une des Tours et en forçant l'autre de venir à sa défense. »

(Solution n° 3.)

Diag. 50.



Blancs. Voir solution n° 4.

64. *Jugement préalable* (diag. 50 ~~49~~). « Les Noirs ayant le trait font T ou D, mais la D blanche fait remise par l'échec perpétuel. »

SOLUTIONS DU CHAPITRE II.

Diag. 46. N° 1.

BLANCS	NOIRS.
1 R . 1C	1 D . 2TD éch.
2 T . 2FR	2 D . 6R
3 T . 1TR	3 D . 6CR éch.
4 T . 2CR	4 D . 5FR pour

empêcher l'échec et le mat à la découverte.

5 T . 2FR	5 D . 6CR éch.
6 R . 1F	6 D . 5CR
7 T . 1CR	7 D . 6TR éch.

8 T . de 1CR à 2CR; si l'on jouait R 2R, échec, le R noir sortirait de la ligne latérale où il est enfermé.

	8 D . 6D échec.
9 R . 1C	9 D . 6R pour

empêcher le mat.

10 R . 1T	10 D . 3TR éch.
11 T . 2TR	11 D . 3FD éch.
12 R . 1C	12 D . 3CR éch.
13 T de 2F à 2CR	13 D . 3CD éch.
14 R . 1T	14 D . 3FD

Remise.

Diag. 48. N° 2.

NOIRS.	BLANCS.
1 T . 1TR	1 D . 1CD, pour

éviter le mat à la découverte.

2 R . 2F éch.	2 R . 7C
3 R . 3R éch.	3 R . 6F
4 T . 1FD éch.	4 R . 5C

5 T . 1CD échec et gagnent la D.

Diag. 49. N° 3.

	1 D . 5R
2 T . 2TR (A)	2 D . 6FR
3 T . joue	3 D pr T et mat.

(A)

2 T . 5CR	2 D 5TR éch.
3 T . 2TR	3 D pr T 5CR
4 T . 2CD	4 D . 4TR éch.
5 T . 2TR	5 D . 6FR éch.
6 T . 2CR	6 D pr T mat.

Diag. 50. N° 4.

	1 P . fait T ou D
2 D . 3FR éch.	2 T . 7CR
3 D . 1D éch.	3 T . 8CR
4 D . 3FR éch.	4 D . 7CR
5 D . 5TR éch.	5 D . 7TR

Remise.

CHAPITRE II.

Dame contre Tour et Fou et contre Tour et Cavalier.

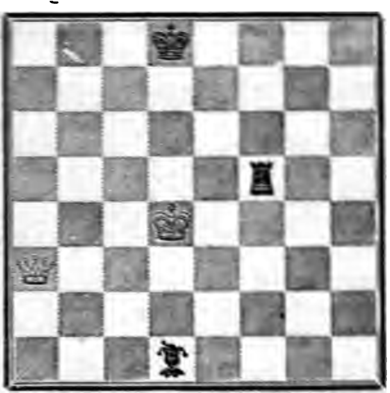
PRÉAMBULE.

65. « Dans la lutte de la Dame contre deux et même trois pièces, il est de bonne stratégie pour la défense que les pièces se groupent autour de leur Roi, afin de s'opposer à l'approche du Roi adverse et à sa coopération avec la Dame pour la prise d'une pièce ou même pour le mat. Il faut aussi, généralement parlant, éviter les coins et les bandes où les petites pièces perdent leur valeur. »

SECTION PREMIÈRE.

Dame contre Tour et Fou.

Diag 51. Noirs.



Blancs.

66. *Jugement préalable.* « Les Noirs avec le trait font partie remise en jouant 1 — F. 5TD, puis 2 — F. 2D. Ils n'ont pas à craindre la prise du F, qui entraînerait la perte de la Dame. (Evident).

67. *Jugement préalable* (diag. 52). « La D continuant de clouer la T, pour donner échec, force le F noir à sortir; puis par l'échec elle oblige la T à couvrir; enfin, par l'échec à 5 R, elle fait gagner la pièce et la partie. »

Diag. 52. Noirs.

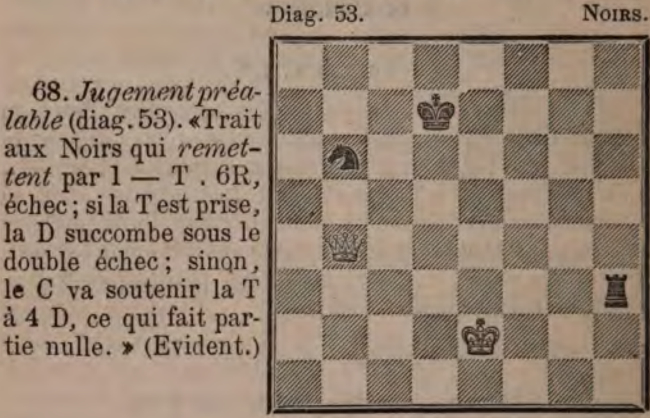


(Voir solution n° 1.)

SECTION SECONDE.

Dame contre Tour et Cavalier.

Diag. 53. Noirs.



Blancs.

68. *Jugement préalable* (diag. 53). «Trait aux Noirs qui *remettent* par 1 — T . 6R, échec ; si la T est prise, la D succombe sous le double échec ; sinon, le C va soutenir la T à 4 D, ce qui fait partie nulle. » (Evident.)

Diag. 54. Noirs.



Blancs. (Voir solution nº 2.)

69. *Jugement préalable* (dig. 54). « Trait aux Blancs qui gagnent par 1 D . 6CR; le R noir perdrait le C s'il n'allait pas à 7T; alors, le coup 2 D . 2FD! échec, oblige le R noir à choisir entre les cases 6 T et 6 C ; dans les deux cas, 3 D . 2FR fait gagner les Blancs, ce qui dispense d'une autre solution. »

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

Diag. 52. Nº 1.

Blancs.	Noirs.
1 D . 5CD	1 F . 4D meill.
2 D . 8CD éch.	2 T . 1D
3 D . 7FD	3 T . 2D
4 D . 5R échec et gagnent.	

Diag. 54. Nº 2.

1 D . 6CR éch. | 1 R . 7T. Si 1 R6F. 2R . 2F gagnent.
2 D . 2FD éch. | 2 R . 6T ou A
3 D . 2FR et gagnent.

A

	2 R . 6C
3 D . 2FR éch.	3 R . 6T
4 R . 4F et gagnent.	

CHAPITRE IV.

Dame contre deux petites pièces.

70. Généralement parlant, il est facile de démontrer la supériorité de la D contre deux pièces secondaires. Soit qu'elle ait à combattre contre les deux F, contre les deux C ou contre le F et le C, la courageuse amazone parvient presque toujours à terrasser ses ennemis, excepté dans des cas très-rares que nous allons voir en partie dans les trois sections suivantes.

SECTION PREMIÈRE

Dame contre deux Fous.

71. Les opinions des amateurs sur cette fin de partie de la D contre les deux F sont contradictoires. Lolli et Cozio pensent que la partie est régulièrement remise; au contraire, Ponziani, Walker et Staunton pensent que la partie est régulièrement gagnée pour la D, tout en convenant, cependant, que la partie est remise dans certaines positions, telle que celle où les deux F sont devant leur R.

Diag. 55. Noirs.

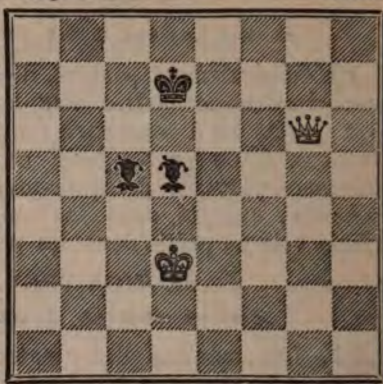


Blancs. Partie remise.

(Voir solution no 1.)

72. *Jugement préalable.* « Remarquons d'abord que les deux Fous ici placés à 1 . 2 l'un de l'autre, appuyés de leur R et dans le voisinage d'un coin, offrent de grandes ressources pour la défense contre le R en avant, et contre la D en arrière. Le R blanc d'ailleurs ne peut passer derrière les F; mais il faut que les F restent obstinément autour de leur R, ne s'en éloignant que d'une case. Le R noir peut aller à 1CR, pouvant le coup suivant rejoindre ses F; les F doivent éviter de se faire clouer. Les Fous et le R ne doivent pas s'éloigner trop des bords de l'échiquier, craignant toujours le double échec. »

Diag. 56. Noirs.



Blancs.

73. *Jugement préalable. Remise toujours.* « Les Noirs peuvent rendre la partie remise, pourvu qu'ils aient soin de ne pas laisser passer le R adverse et de soutenir leurs Fous avec le R.

« Le R et ses Fous ne doivent pas s'éloigner trop des bords de l'échiquier. » (Evident.)

SECTION DEUXIÈME.

Dame contre deux Cavaliers.

74. Ici, on a élevé deux questions:

1° La Dame peut-elle mater contre deux Cavaliers?

2° Lequel est préférable, ou que les Cavaliers se défendent mutuellement, ou qu'ils se rapprochent de leur Roi sans garder entre eux la distance de Cavalier?

75. Cette dernière théorie a prévalu pour plusieurs raisons, dont une des plus fortes, c'est que, quand les deux Cavaliers se défendent mutuellement, si l'un des deux est déposté, il ne reste plus de défense ni à l'un ni à l'autre, ce qui les expose aux doubles échecs.

76. Mendheim est le premier qui ait soutenu que les Cavaliers sont plus forts, quand ils ne se défendent pas réciproquement; alors, ils sont plus maîtres de leurs mouvements pour défendre leur Roi, c'est-à-dire, les cases qui l'avoisinent; ils changent de place plus impunément.

77. Il nous reste à tracer par une formule générale les principaux points de mire de la défense.

Formule générale.

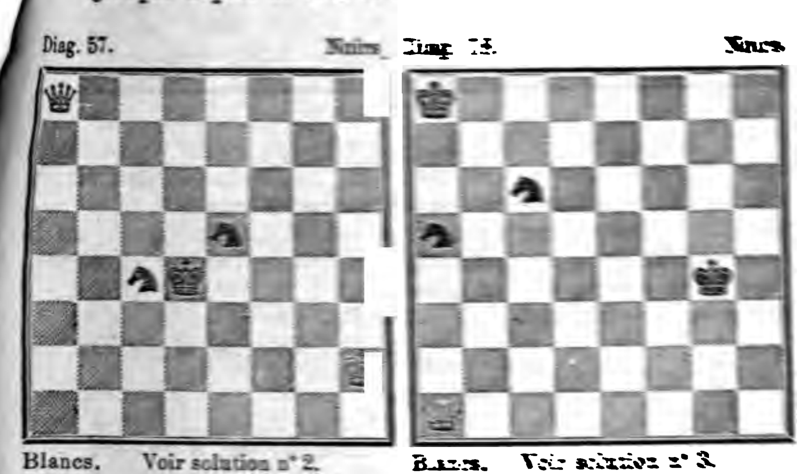
78. I. Eviter de prendre position dans les coins, autant que cela est possible à la défense.

II. Prendre garde de laisser rompre l'union du Roi noir et de ses Cavaliers.

III. Placer les Cavaliers [illegible] possible de leur Roi, et [illegible] l'autre.

IV. Profiter de l'occasion [illegible] cher les Cavaliers de leur [illegible]

79. *Nota.* Les nombreux [illegible] sont que des problèmes qui [illegible] cipes ci-dessus. Il en faut [illegible] deux autres petites pièces. [illegible] pour règle générale que [illegible] grouper auprès de leur Roi.



Blancs. Voir solution n° 2.

Blancs. Voir solution n° 3.

80. *Jugement préal. Remise toujours.* « Les Cavaliers en se fixant auprès de leur R plutôt que de se soutenir, rendront le le mat impossible. »

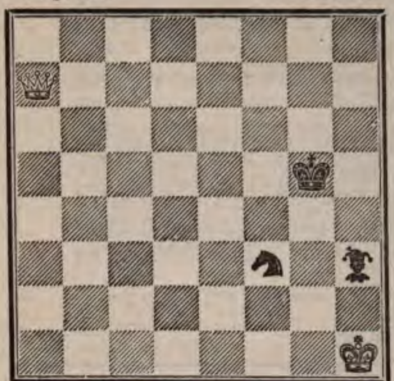
81. *Jugement préal. Trait aux Blancs.* « La Dame en gardant la distance de C peut immobiliser le R noir à 8 TR ; de là, la nécessité de jouer leurs Cavaliers, ce qui les fait perdre.

SECTION TROISIÈME.

Dame contre Fou et Cavalier.

82. La défense exceptionnelle du F et du C contre la D est basée sur le même principe que celle des deux C, proposée par Mendheim, c'est-à-dire qu'il faut assembler le F et le C auprès de leur R, et s'opposer toujours à ce que le R ennemi puisse approcher.

Diag. 59. Noirs.



Blancs.

Diag. 60. Noirs.



Blancs.

83. *Jugement préal. Trait aux Noirs. Remise.* « Avec leur Roi ils défendent leur Cavalier; ils ne jouent leur Fou que quand il est forcé de quitter la case qu'il occupe et font ainsi partie nulle. » Evident.

84. *Jugement préalable.* « Si les Blancs ont le trait, ils gagnent en jouant 1 D . 3TR. Les Noirs ayant le trait perdent encore. » Exemple:

	1 F . 5TR
2 D . 4D	2 F . 4CR
3 D . 5R échec et gagnent.	

Diag. 61. Noirs.



Blancs.

85. *Jugement préalable.* « Les Noirs avec le trait font partie nulle. »

Exemple :

Blancs.	Noirs.
1.	1 F . 7CR éch
2 R . 1C	2 C . 4CR
3 D . 3TD éch	3 C . 6FR, éch

Remise.

SOLUTIONS DU CHAPITRE IV.

SECTION PREMIÈRE.

Diag. 15, N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 D . 7D éch.	1 R . 1F

Si, au lieu de retirer le Roi à cette case, les Noirs avaient joué le F 2FR, les Blancs auraient gagné la partie. Voir (A).

2 D . 6R	2 R . 2C
3 R . 4F	3 F . 2TR
4 D . 7D éch.	4 R . 3C
5 D . 8R éch.	

Au lieu de donner cet échec, les Blancs auraient pu jouer 5R 4C; dans cette supposition, les Noirs auraient dû jouer 5F . 1CR. Voir (1).

	5 R . 2C
6 R . 4C	6 F . 3CR
7 D . 6R	7 F . 2TR
8 D . 7D éch.	8 R . 3C
9 D . 8R éch.	9 R . 2C
10 R . 5T	10 F . 4FR

Si, au lieu de jouer 10F 4FR, les Noirs avaient joué F. 7CD, les Blancs auraient gagné la partie. Voir (2).

11 D . 6FD	11 F . 3CR éch.

Ce qui ramène le jeu à la première position.

(1)

5 R . 4C	5 F . 1CR
6 D . 5FR éch.	6 R . 2D
7 R . 5T.	7 F . 2FR éch.
8 R . 4C	8 F . 3CR, et les

Noirs ont repris leur première position.

(2)

	10 F . 7CD
11 D . 7D éch.	11 R . 1T
12 D . 8FD éch.	12 F . 1CR
13 R . 6CR	13 F . 2CR
14 D . 3TR, échec et gagnent.	

(A)

	1 F . 2FR

Nous allons voir que ce coup, mal joué par les Noirs, leur fait perdre irréparablement la partie.

2 R . 5F	2 F . 6FD

Les Noirs, au lieu de jouer 2F . 6FD, auraient pu le porter ailleurs; mais il eût été pris en peu de coups. Chaque amateur pourra s'en persuader après avoir fait attention à la marche que nous allons suivre.

3 D . 7FD.	3 F . 7D

Les Noirs, au lieu de jouer ce coup, pouvaient jouer:

1° F . 8R.
2° F . 5D
3° F 7CD
4° F . 8TD

Dans le premier cas:

Les Blancs auraient pris le F en donnant échec à 5R.

Dans le deuxième cas:

D . 3CR échec. | R . 2TR. S'ils avaient joué R . 1F, les Blancs donneraient éch. à 6D.

D . 4TR, échec, et le coup suivant les Blancs prendront le F.

Dans le troisième :

D . 3CR, échec. | R . 2T
D . 2TR, échec, et le F serait pris.

Dans le quatrième :

D . 3CR, échec. | R . 1T. S'ils avaient joué le R. à ou 1F, les Blancs auraient donné échec à 3TD.

D . 2TR, échec. | R . 2C ou 1C Voir 1er Renvoi.

D . 1 . CR échec. Le coup suivant le F serait pris.

Maintenant, revenons au quatrième coup.

4 D . 3CR, éch. | 4 R . 2T.
5 R . 6F. Les Noirs sont forcés de perdre un des deux F pour éviter le mat que les Blancs donneraient à 7CR.

Position pour le 1er renvoi.

Noirs.



Blancs.

1er Renvoi.

1 D . 8CD éch. | 1 R . 2C.
2 D . 7TD. | 2 F . 6FD.

Les Noirs, au lieu de jouer F . 6FD, pouvaient aller F . 7CD. Voir (1).

3 D . 1CR éch. | 3 R . 1T
4 D . 2TR éch. | 4 R . 1C
5 D . 8CD éch. | 5 R . 2C

S'ils avaient joué R . 2T, les Blancs auraient pu jouer D . 7FD

6 D . 3CR, échec. Le coup suivant, la D prend le F.

(1)

| 2 F . 7CD
3 D . 6CD | 3 F . 6TD

C'est la meilleure case où l'on puisse retirer le F attaqué.

4 D . 4D éch. | 4 R 1C

Ils pouvaient jouer R . 1F. Voyez (2).

5 R . 6F. | 5 F . 7TD

L'autre F ne pouvait être joué.

6 D . 4CR, éch. | 6 R . 1F
7 D . 8FD, échec et mat.

(2)

| 4 R . 1F
5 D . 8TR éch. | 5 R . 2R

S'ils avaient joué F . 1C, lec Blancs auraient répondu par R 6C.

6 D . 5R éch. | 6 R . 1F.

S'ils avaient joué R . 2D, les Blancs auraient joué D . 5CD, échec et au troisième coup vous auriez pris le F.

7 R . 6F |

Dans cette position, il est évident que les Noirs ont perdu la partie.

SECTION DEUXIÈME.

Diag. 57. N° 2.

Blancs. | Noirs.

1 R . 3C |

Le Roi doit immédiatement se mettre en mouvement, et quoique sans son aide les Blancs puissent donner des échecs consécutifs, ils ne pourraient rien faire de plus.

| 1 R . 6D
2 D . 5D échec.

Par ce coup, ils placent la D de manière à attaquer en même temps les deux C.

| 2 R . 6FD
3 R . 4F | 3 C . 6D échec.
4 R . 3F | 4 C . 5CD, si C. de 6D à 4R (A)
5 D . 1D | 5 C . 7D échec.
6 R . 2R | 6 C . 6CD
7 D . 1R éch. | 7 R . 5F
8 D . 4TR éch. | 8 R . 6F
9 D . 6FR éch. | 9 C . 5D éch.
10 R . 2F | 10 C . 4D

Remise.

(A)

| 4 C de 6D à 4R échec.
5 R . 4R | 5 R . 6CD
6 R . 4D | 6 R . 5CD ou (1) ou (2).

Maintenant, si les Noirs jouaient 6R 5T, les Blancs gagneraient en plaçant le R . à 3FD, car les Noirs seraient forcés de jouer un des C ; et s'ils

jouaient 7 — R . 6T, la D donnerait mat en deux coups, commençant par un échec à 8TD.

7 D . 7CD échec. Le but de ce coup est de forcer le R à rentrer dans la ligne latérale de l'échiquier.

	7 R . 5T
8 R . 5F	8 R . 6T

Les Noirs n'osant bouger un des C, ne peuvent jouer ailleurs sous peine d'être mat.

9 D . 4CD échec. Forçant par là son adversaire à approcher de l'angle fatal de l'échiquier.

	9 R . 7T
10 R . 5D	10 R . 8T
11 D . 3CD	

La conséquence forcée de cette position est que les Noirs sont dans la nécessité de séparer leurs C. Il serait superflu maintenant de pousser plus loin la démonstration; la partie étant si évidemment gagnée pour les Blancs.

(1)

	6 R . 7C

7 D . 7CD échec. Le Roi noir a un vaste champ à choisir, mais examinons en détail ses coups probables. S'il va dans l'angle, les Blancs placent aussitôt la D à 3CD; s'il joue à 7T ou à 6T, les Blancs font avancer le R à 3FD, et l'on voit facilement comment l'on peut arriver à gagner. S'il joue à 7F, il faudra manœuvrer comme dans la variante (2). Poursuivons:

	7 R . 8F
8 D . 2CR	8 R . 8D

Les Blancs ont poussé le R noir sur une des dernières lignes et la partie sera bientôt terminée, en ayant soin, dans le cas où ils joueraient R . 8C, de répondre par R . 3F.

9 D . 2FR	9 R . 8F
10 R . 3F	10 R . 8C
11 D . 2FD éch.	11 R . 8T
12 R . 4D et gag.	

(2)

	6 R . 7F
7 D . 5CD	7 R . 7D
8 D . 3CD	8 R . 7R

Si les Noirs donnent échec avec un C, il faut que les Blancs se gardent de prendre l'autre. Mais ils doivent jouer R . 4R, et ensuite R . 5D.

9 D . 3[illegible]R	9 R . 7D
10 D . 2FR éch.	10 R . 8F
11 R . 3F	11 R 8C
12 D . 2FD éch.	12 R . 8T. Perdu

comme ci-dessus

Diag. 58. N° 3.

1 D . 6FR	2 R . 6C
2 D . 5FR	2 R . 7C
3 D . 4FR	3 R . 8C
4 D . 3FR	4 R . 7T
5 D . 4CR	5 R . 8T
6 D . 3CR et gagnent.	

CHAPITRE V.

Dame contre Dame et Fou.

PRINCIPE.

86. « En principe, on est ici conduit à une remise; mais, dans certaines positions, l'union de la D avec son F peut neutraliser l'action de la D adverse, et nécessiter le mat. »

Diag. 62. Noirs.



Blancs. (Voir solution n° 1.)

Diag. 63. Noir



Blancs. (Voir solution n° 2)

87. *Jugement préal. Trait aux Blancs : ils gagnent.* « La Dame blanche, au moyen de plusieurs échecs, parviendra à unir son action, avec celle de son Fou, conformément au principe, et à donner le mat. »

88. *Jugement préal. Tr aux Blancs : ils gagnent.* « I Blancs gagnent, soit en forç l'échange du Fou contre la Da noire, soit en donnant le mat | une autre variante. »

Diag. 64. Noirs.



Blancs. (Voir solution n° 3.)

89. *Jugement préalable. Trait aux Blancs : ils gagnent.* « Pour éviter le mat, les Noirs sont obligés à souffrir l'échange de leur Dame contre le Fou blanc. »

SOLUTIONS DU CHAPITRE V.

Diag. 61. N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 D . 8CR éch.	1 R . 5D
2 D . 7CR éch.	2 R . 4D mil.
3 D . 7FR éch.	3 R . 5D
4 D . 4FR échec et gagnent.	

Diag. 62 N° 2.

1 D . 4D éch.	1 D . 7CD
2 D . 1D éch.	2 D . 8CD
3 D . 4TD éch.	3 R . 7C
4 D . 3CD éch.	4 R . 8F
5 D . 3R éch.	5 R . 7C
6 R . 4C	6 D . 7FD ou (A)
7 D . 3TD éch.	7 R . 8C
8 F . 3D et gagnent.	

(A)

	6 R . 8T éch déc
7 F . 3CD	7 D . 7CD
8 D . 1CR éch	8 D . 8CD
9 D . 7TD éch.	9 R . 7C
10 D . 3TD échec et mat.	

Diag. 63. N° 3.

1 F . 3FR éch.	1 R . 2F
2 D . 7CD éch.	2 R . 1D
3 D . 8CD éch.	3 R . 2R
4 D . 4CD éch.	4 R . 1R
5 F . 5TR échec et gagnent.	

CHAPITRE VI.

Dame contre Dame et Cavalier.

PRINCIPE.

90. « Cette partie doit être nulle en principe comme dans le chapitre précédent, les forces rivales différant trop peu entre elles. »

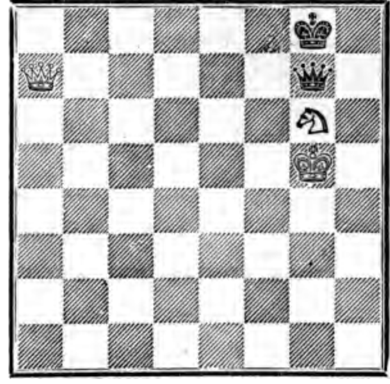
ıg 65. Noirs.

ncs.

I. *Jugement préal. Remise jours.* « En vain la D blan- cherche à réaliser une des tions où le mat est forcé, ainsi n le verra dans les exem- suivants. »

(Voir solution n° 1.)

Diag. 66. Noirs.



Blancs.

92. *Jugement préal. Trait aux Blancs. Remise.* « Les Noirs n'ont rien de mieux à faire que d'arriver au pat par le sacrifice de leur D. Que les Blancs en acceptent le cadeau ou qu'ils le refusent, le résultat est le même. »

(Voir solution n° 2.)

Diag. 67. Noirs.



Blancs.

93. *Jugement préalable. Trait aux Blancs. Ils gagnent.* « La Dame poursuivra les échecs jusqu'à ce que la position du R et de sa D à 2 . 2 donnent lieu à l'échec double du Cavalier » (diag. 67).

(Voir solution nº 3.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE VI.

Diag. 65 Nº 1.

	Blancs.		Noirs.
1	D . 3D échec.	1	R . 7T
2	D . 5D échec	2	R . 8C
3	D . 5FR échec	3	R . 7T
4	D . 7FR échec	4	R . 8C
5	D . 7TR échec	5	R . 7T, nulle.

Diag. 66. Nº 2.

1	D . 8TD éch.	1	R . 2T
2	D . 1TR éch.	2	R . 1C
3	D . 3TR	3	R . 2F
4	D . 3CD éch.	4	R . 1R
5	D . 5D	5	D . 3TR échec
6	R . 6F	6	D . 2CR éch.,

nulle.

Diag. 67. Nº 3.

	Blancs.		Noirs.
1	D . 2TD échec	1	R . 4C
2	D . 3CD échec	2	R . 3F (A)
3	D . 4FD échec	3	R . 2D
4	D . 8FD échec	4	R . 3D
5	D . 6TD et gagnent.		

(A)

		2	R . 4F
3	D . 4FD échec	3	R . 3D
4	D . 6TD échec et gagnent.		

ARTICLE III.

TOUR CONTRE UNE OU PLUSIEURS PIÈCES SANS PION.

CHAPITRE I.

Tour contre Fou

RÈGLE GÉNÉRALE : REMISE.

94. I. Celui qui a le F doit placer son Roi, s'il est possible, à une case du coin de l'échiquier d'une couleur différente du F, afin de couvrir l'échec de la T à la case adjacente.

II. Si le R ne peut occuper cette case, il faut tenir le F à distance et ne pas couvrir l'échec avec le F, s'il n'y a pas nécessité.

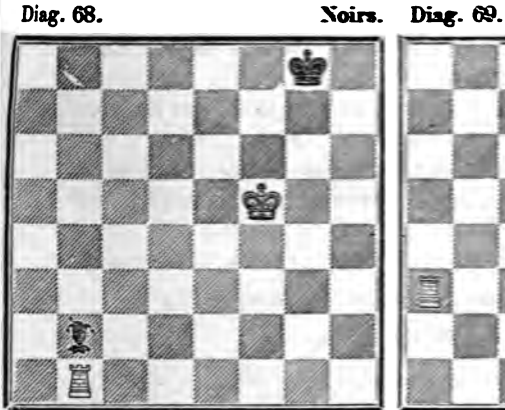
III. Si le R du F est à la bande, il faut le tenir sur

les cases de la couleur du F, afin de pouvoir par échec empêcher le R adverse de venir se placer en opposition 1 . 3.

IV. Il est dangereux de jouer souvent le Roi.

V. Il ne faut pas jouer le R du F trop souvent; le R noir doit éviter de se laisser pousser à la bande, quand il craint que le R blanc ne s'empare de la distance 1 . 3

Diag. 68. Noirs.



Blancs.

Diag. 69. Noirs.

Blancs.

95. *Jugement préal. Trait aux Noirs. Remise.* « Les Noirs ne risquent rien en jouant F . 6FD; ils perdraient sur le coup en portant leur F à 2CR, sur quoi les Blancs joueraient R . 6C, puis T . 8CD, gagnant. »

96. *Jugement préal. Trait aux Noirs. Remise,* « parce que le Fou empêchera toujours le R blanc de se placer à 1 . 3 du R noir. »

(Voir la solution suivante.)

SOLUTION DU CHAPITRE I.

Diag. 69.

Blancs.	Noirs.
	1 F . 7CD
2 T . 3CD	2 F . 5D
3 T . 7CD	3 F . 6FD
4 T . 7FR échec	4 R . 1C meill. ou (A)
5 R . 7R	5 F . 5D meill. ou (B)
6 R . 8R	6 F . 6FD
7 T . 3FR	7 F . 7CD
8 T . 3CR échec	8 R . 2T meill. ou (C)
9 R . 7FR	9 R . 3T
10 T . 6CR échec	10 R . 4T meill. ou (D)

La partie est nulle, parce que le F empêchera toujours le R blanc de se mettre devant le R noir.

(A)

	4 R . 1R
5 T . 7FD	5 F . 4TD
6 T . 8FD échec	6 F . 1D
7 T . 8TD et gagnent.	

(B)

	5 F . 5CD échec
6 R . 6F	6 F . 6FD échec
7 R . 6C et gagnent.	

(C)

	8 F . 2CR
9 R . 7R	9 R . 1T ou 2T
10 R . 7F et gagnent.	

(D)

	10 R . 2T
11 T . 2CR	11 F . 4R
12 T . 5CR et gagnent.	

CHAPITRE II.

Tour contre Cavalier.

PRÉAMBULE ET PRINCIPES.

97. Généralement cette fin de partie est, comme la prédente, une remise, la différence entre les deux pièces étant par trop mince.

I. Il faut tenir le C dans la proximité du R, pour parer les échecs et les rendre plus rares.

II. Comme défense, il faut éviter les coins tant pour le R que pour le C; nous allons en voir la raison dans l'exposé des principes.

Principes puisés dans les relations de distance.

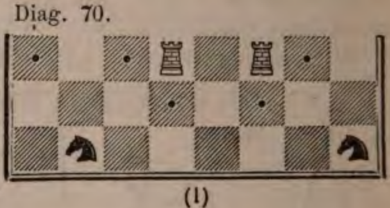
98. I. PUISSANCE DE LA TOUR SUR LE CAVALIER.

DISTANCE 3 . 3. — 1er PÉRIMÈTRE.

(Voir la *Stratégie des Ouvertures.*)

Nota. En général les distances les plus fortes de la T contre le C sont 3 . 3 et 2 . 2.

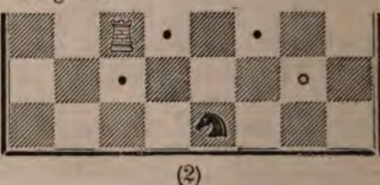
Diag. 70.



Le C dans un coin à à cette distance de la T, est immobilisé. Il en est de même pour le C placé aux deux cases contiguës du coin.

(1) (1)

Diag. 71.



Sur les autres cases du 1er périmètre, la T attaque 3 cases de la rosace du C; le Cavalier en garde une de libre.

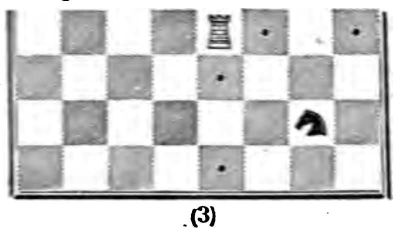
(2) (2)

2e PÉRIMÈTRE.

Diag. 72.

Le C à l'angle du 2e périmètre (2CR), à 3 . 3 de la T, ne peut se poser sur aucune de ses 4 cases de sortie formant trapèze.

(3)

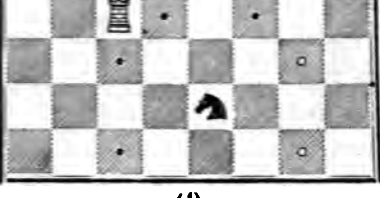


(3)

Diag. 73.

Sur les autres cases du 2e périmètre, le C perd 4 cases de sa rosace et peut jouer sur les deux autres.

(4)



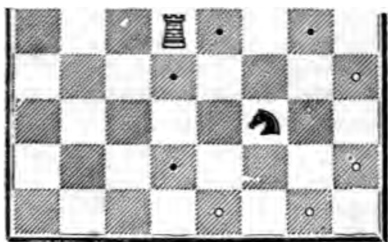
(4)

3e ET 4e PÉRIMÈTRES.

Ici la T à 3 . 3 règne sur la moitié de la rosace, et laisse libres les quatre autres; on voit que ces deux moitiés de rosace forment chacun un trapèze de cases ; il est utile de s'en souvenir dans la pratique de la partie. Cette propriété s'étend à toutes les cases du carré central de 16 cases.

(5)

Diag. 74.



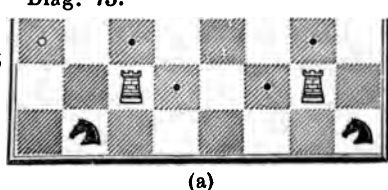
(5)

DISTANCE 2 . 2. — 1er PÉRIMÈTRE.

Diag. 75.

Le C au coin, quand la T est à 2 . 2, est immobilisé.

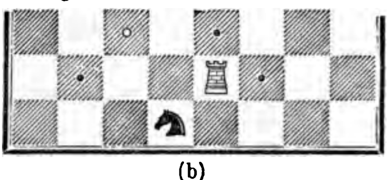
Aux cases contiguës au coin, le C conserve une case (a).



(a)

Diag. 76.

Aux autres cases, la T attaque 3 cases, mais le C en conserve toujours une (b).



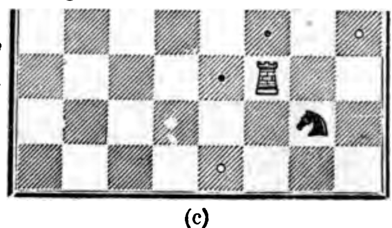
(b)

2e PÉRIMÈTRE.

Diag. 77.

A l'angle du 2e périmètre, le C perd deux cases (c).

Aux autres cases, la T en commande trois et en perd trois.

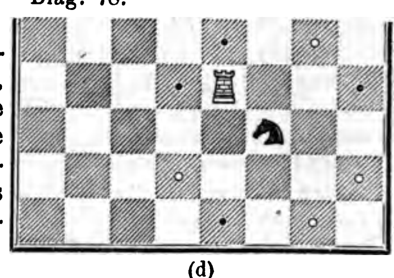


(c)

3e ET 4e PÉRIMÈTRES.

Diag. 78.

Comme pour la distance 3 . 3, la Tour, placée à 2 . 2, attaque 4 cases de la rosace et en laisse 4 de libres, les unes et les autres formant le trapèze (d).



(d)

99. II. PUISSANCE DU ROI SUR LE CAVALIER ADVERSE.

Le R ne peut attaquer le C adverse que si celui-ci est à la distance 1 . 2 ou 2 . 2.

Les seules distances où le C puisse attaquer le R par échec sont le 2 . 2, le 1 . 3, le 2 . 4, le 1 . 5, le 3 . 5 et le 4 . 4; elles sont toutes à l'avantage du C.

Le rôle du R d'attaque, c'est de défendre au C les cases que la T ne peut attaquer.

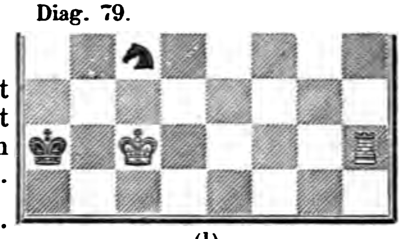
100. Principales positions où la prise du Cavalier est forcée.

Diag. 79.

Cela a lieu :

1° Quand le R peut attaquer efficacement le C adverse par un échec à la découverte.

1 R.3F éch. déc. (1).

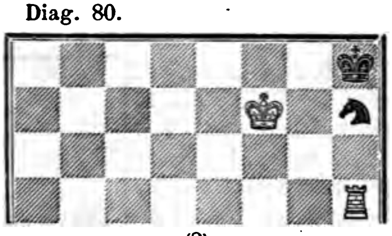


(1)

Diag. 80.

2° Quand, le R noir étant immobilisé, le C ne peut jouer sans se faire prendre.

1 T . 5FR... (2).

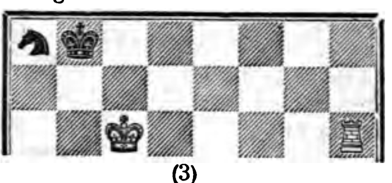


(2)

Diag. 81.

3° Quand, pour éviter le mat, le C est obligé de se sacrifier sans se faire faire pat.

1 T . 7TR (3).



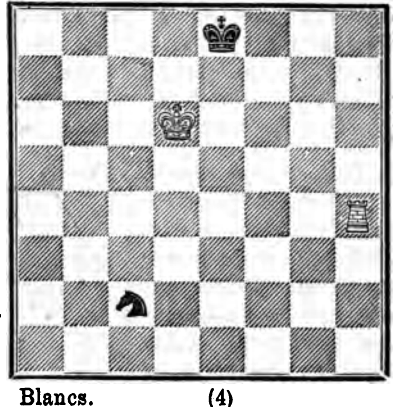
(3)

Diag. 82. Noirs.

4° Quand on peut, ce qui se fait souvent par le gain d'un temps, cerner le C par l'action des deux pièces d'attaque.

1 T . 4R échec	1 R . 2F
2 R . 5F	2 R . 3F

3 R . 4F, et le C sera pris (4).



Blancs. (4)

Prise du C ou mat avec ou sans le trait; dans le premier cas, en jouant 1 T . 8TD et ensuite 2 R . 7R; dans le second, après l'échec de C . 2T, on joue R . 7F et ensuite R . 6C.

Diag. 83.



Nota. Dans les positions où la Stratégie ne peut déterminer aucun des cas précédents, la remise est forcée, comme dans les deux exemples ci-dessous.

Diag. 84. Ponziani. Noirs.



Blancs. Remise toujours.

101. *Jugem. préal.* « Si les Blancs ont le trait, ils jouent T . 8TD, échec, les Noirs répondent par C . 1FD. Comme les Blancs ne peuvent pas jouer R . 6D, pour se mettre en opposition du R adverse, il est évident qu'ils ne pourront pas prendre le C sans faire partie nulle.

« Il faut observer, cependant, que si les Blancs avaient, dès l'origine, le R placé à 5F ou 6CD, et qu'ils jouassent T . 8TD, échec, les Noirs devraient jouer R . 2D. S'ils couvraient l'échec avec le Cavalier, les Blancs joueraient R . 6F, et obligeraient les Noirs à abandonner le C et la partie. »

Diag. 85. Lolli. Noirs.

Blancs. Remise toujours. No 1.

102. *Jugem. préal.* « Quelque persévérante que puisse être l'attaque, elle ne pourra jamais forcer une des positions gagnantes que nous avons figurées ci-dessus. » (Voir la solution qui suit.)

SOLUTION.

Diag. 85.

	Blancs.		Noirs.
1	T . 8TD	1	R . 1D
2	T . 8CD	2	R . 2F
3	T . 4CD	3	R . 1D
4	T . 7CD	4	R . 1R
5	T . 7D	5	C . 3CD
6	T . 7CD (A)	6	C . 1FD
7	T . 7FR	7	R . 1D
8	T . 7TR	8	C . 3CD
9	R . 6D	9	C . 1FD échec
10	R . 6F	10	C . 2R échec
11	R . 7C	11	R . 1R
12	R . 7F	12	R . 1F
13	R . 7D	13	C . 1CR
14	R . 8D	14	C . 3FR
15	T . 8TR échec	15	C . 1CR
16	T . 4TR	16	R . 2C
17	R . 8R	17	C . 3FR échec
18	R . 7R	18	C . 1CR échec
19	R . 6R	19	R . 1F
20	T . 4FR échec	20	R . 1R
21	T . 7FR	21	C . 3TR
22	~~R . 1F~~ T.7CR	22	~~T . 7CR~~ R.1F
23	~~C . 1CR~~ T.7TR	23	~~T . 7TR ou~~ (B) C.1CR
24	~~R . 1R~~ T.7FR	24	~~T . 7FR échec~~ R.1R
25	~~R . 1F~~ T.7CD	25	~~T . 7CD~~ R.1F

Remise.

(A)

6	T . 7FD	6	R . 1D
7	R . 6D	7	C . 1FD échec

Si le C allait à 1T, il serait perdu en deux coups. V. renvoi.

8	R . 6F	8	C . 2R échec
9	R . 7C		

Remise.

Renvoi.

		7	C . 1TD
8	T . 6FD	8	R . 1R
9	T . 8FD échec et gagnent le C.		

(B)

23	R . 6F	23	R . 1R
24	T 7TR	24	C . 1CR échec

Partie nulle. Si le C faisait échec 5CR. il serait perdu.

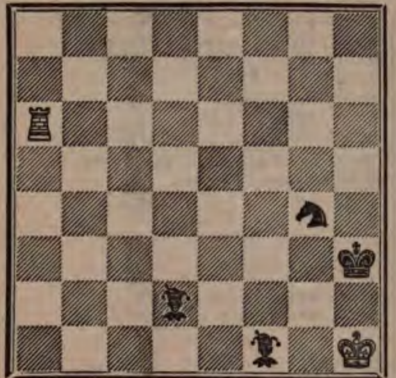
CHAPITRE III.

Tour contre trois pièces mineures.

PRÉAMBULE.

103. Deux F et un C gagnent régulièrement contre la T, parce que les trois pièces ont assez de force pour réduire le R, dans un coin, par des échecs continuels. Il faut, cependant, bien calculer la suite, et, avec de la précaution, les trois pièces trouveront, certainement, le moyen de gagner dans beaucoup de situations. Néanmoins, trop de confiance dans les trois pièces pourrait faire négliger la force spéciale de la T dans ces sortes de fins de partie. Elle peut se sacrifier dans un moment opportun pour obtenir la nullité ; comme, encore, elle peut poursuivre, par des échecs consécutifs, le R adverse, quand le sien se trouve en position de pat. Si la T avait à combattre contre deux C et un F, on ne pourrait pas affirmer que les trois pièces gagneraient : 1° par la raison que, dans cette circonstance, les deux Fous ont une valeur plus grande que les deux Cavaliers ; 2° que les deux F et le C n'ont pas besoin de se garantir de l'échange d'une de ces pièces, tandis que les deux C et le F doivent faire attention à ce que l'adversaire n'échange la T pour le F, ce qui rendrait la partie nulle.

Diag. 86. Noirs.



104. *Jugement préalable.* (Diag. 86.) Les Noirs gagnent toujours. « Les Blancs, après quelques essais de pat par le sacrifice de leur T, sont obligés d'amener leur pavillon. »

(Voir solution nº 1.)

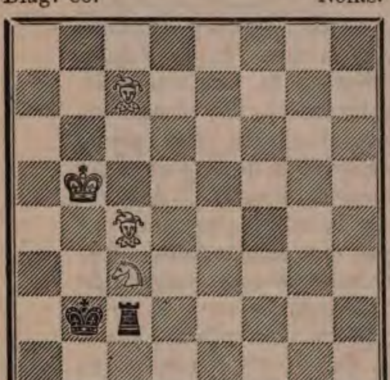
Diag. 87. Noi



105. *Jugement préalable.* (Diag. 87.) Les Blancs gagnent toujours. « Les Blancs peuvent échanger leur C et rester avec les deux Fous; si les Noirs n'y consentent pas, ils seront matés à la bande par les trois pièces. »

(Voir solution nº 2.)

Diag. 88. Noirs.



106. *Jugement préalable.* (Diag. 88.) Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le croisement des F peut faire gagner la T noire pour le C ou bien rester avec F et C en échangeant un des Fous pour la Tour. » (Voir solution nº 3.)

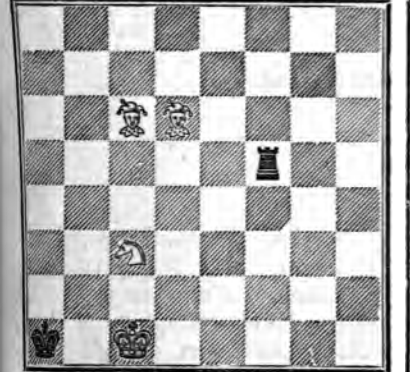
Diag. 89. Noirs.



107. *Jugement préalabl* (Diag. 89.) Trait aux Noirs. R mise. « En offrant leur T à 7 les Noirs se font faire pat poursuivent par des échecs con nuels le R blanc. »

Evident.

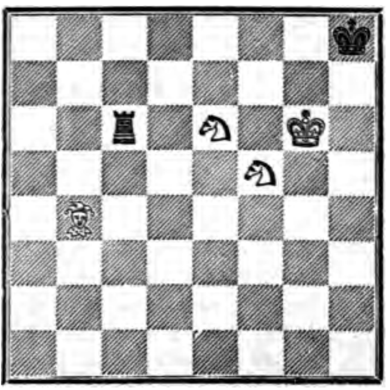
Diag. 90. Noirs.



Blancs.

108. *Jugement préalable.* (Diag. 90.) Trait aux Noirs. Remise. « Les Noirs, ayant leur R immobile, se font faire pat définitivement par 1 T . 4FD, ou bien ils gagnent une pièce et font partie nulle facilement. » (Evident.)

Diag. 91. Noirs.



Blancs.

109. *Jugement préalable.* (Diag. 91.) Trait auxBlancs. Ils gagnent. « Ici, par exception, et parce que le mat peut être effectué en peu de coups, les Blancs gagnent. »

(Voir solution n° 4.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

Diag. 86. N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 T . 3TD échec	1 F 6R
2 T . 2TD	2 F . 6D!
3 T . 2TR échec	3 R . 6C
4 T . 3TR échec	4 R . 7F
5 T . 3FR échec	5 R . 7R et gag.

Diag. 87 N° .2

1 F . 5R	1 T . 7FD
2 C . 5D	2 R . 5T mll. Si
2 T . 8FD 3 C . 3FD gagnent ou (A)	
3 C . 3FD échec	3 R . 6T mll.
4 C . 5CD échec	4 R . 5T
5 F . 4FR	5 T . 7CD mll.
Si 5 R . 4T 6 C . 3FD gagnent.	
6 C . 3FD échec	6 R 6T
7 F . 6TR	7 T . 7FD mll.
8 C . 2R	8 R . 5T. Si 8 R .
7 C . 9 R . 4 C . gagnent.	
9 F . 1FD	9 R . 4T
10 C . 4D	10 T . 7TR
11 F . 2D échec	11 R . 5T
12 F . 3CD échec	12 R . 6T
13 F . 1FD échec et gagnent.	

(A)

	2 T . 7CR
3 F . 5CD	3 T . 7FD échec
4 C . 3FD et gagnent.	

Diag 88. N° 3.

1 C . 1D échec	1 R . 8F ou (A)
2 F . 4FR échec	2 R pr C
3 F . 3CD et gagnent.	

(A)

	1 R . 8T
2 F . 5R échec	2 R . 8C
3 F . 3D et gagnent.	

Diag. 91. N° 4.

1 R . 7F	1 R . 2T ou (A)
2 F . 8FR et gagnent.	

(A)

	1 T . 1FD ou 8FD
2 F . 7R et gagnent.	

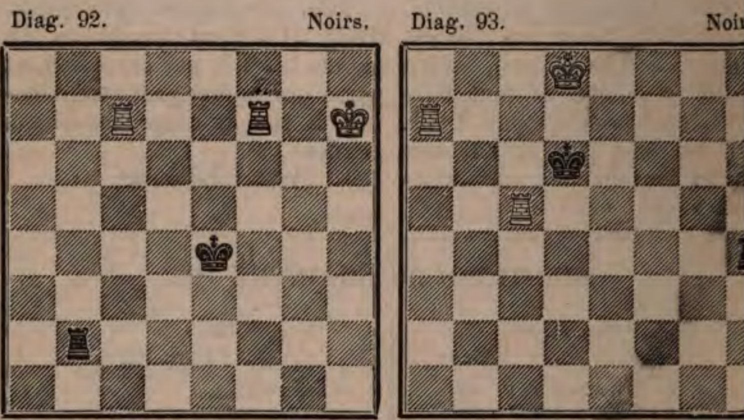
CHAPITRE IV.

Deux Tours contre une.

PRÉAMBULE.

110. Les deux Tours, dans tous les cas ordinaires, gagnent contre une Tour. Car celui qui a les deux Tours peut facilement forcer l'échange d'une de ses Tours contre celle de l'adversaire. Mais, comme dans toutes les règles qui peuvent être posées aux échecs, il y a des exceptions.

Diag. 92. Noirs. Diag. 93. Noi



Blancs. Blancs.

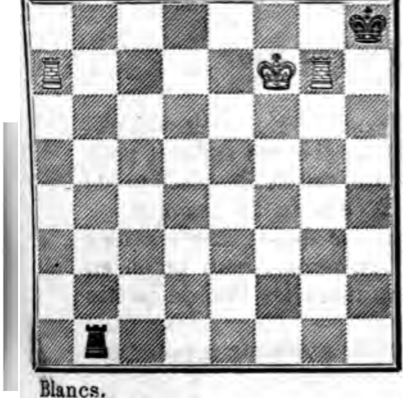
111. *Jugement préalable.* (Diag. 92.) Blancs gagnent toujours. « Les deux Tours blanches, d'abord placées à une colonne de distance, puis sur deux cases à une traverse de distance, pousseront le Roi noir à la bande; de là l'échange des Tours et le gain des Blancs. »

(Voir solution nº 1.)

112. *Jugement préalal* (Diag. 93.) Trait aux Blancs. gagnent. « La T . 5R se sacr à 5R, et, en deux coups, l'au T prend la T noire. »

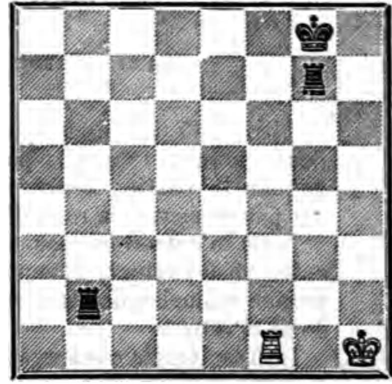
(Voir solution nº 2.)

Diag. 94. Noirs.



Blancs.

Diag. 95. Noirs.



Blancs.

113. *Jugement préalable.* (Diag. 94.) Trait aux Noirs. Remise. « Il est évident que les Noirs peuvent toujours offrir leur T en faisant échec, ce qui rend le pat inévitable. »

(Voir solution n° 3.)

114. *Jugement préalable.* (Diag. 95.) Noirs gagnent toujours. « Quand la T blanche ne pourra plus donner échec sans se mettre en prise par une T noire, le pat cessera d'être possible. »

(Voir solution n° 4.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE IV.

Diag. [illegible]. N° 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 T . 1FD	1 T . 7TR échec
2 R . 8C	2 T . 7TD
3 T . 1D	3 T . 1TD échec
4 R . 7T	4 T . 7TD
5 T . 7R échec	5 R . 6F
6 T . 1FR échec	6 R . 7C
7 T . 6FR	7 T . 6TD
8 T . 7CR échec	8 R . 7T
9 T . 6TR échec	

Forçant les Noirs à couvrir l'échec avec leur T, après quoi les Blancs gagnent.

Diag. 93. N° 2.

1 T . 5TR	1 T pr T
2 T . 6TD échec	2 R joue
3 T . 5TD échec	3 R joue
4 T pr T et gagnent.	

Diag. 94. N° 3.

	1 T . 2CD échec
2 R . 8R	2 T . 1CD échec

Ils peuvent également jouer T 2CR pr T.

3 R . 7D	3 T . 1D échec
4 R . 7F	4 T . 1FD échec

Remise.

Diag. 95. N° 4.

1 T . 8FR échec	1 R . 2T
2 T . 8TR échec	2 R . 3C
3 T . 6TR échec	3 R . 2F
4 T . 6FR échec	4 R . 2R
5 T . 6R échec	5 R . 2D
6 T . 6D échec.	6 R . 2F
7 T . 6FD échec	7 R . 2C et gagnent.

CHAPITRE V.

Tour contre Tour et Fou.

115. En 1749, Philidor publia son traité, où il prétendit deux choses : 1° que la position ci-après suffisait pour gagner la partie ; 2° que toute espèce de position de ces pièces peut être ramenée à celle du diagramme.

Nous n'entrerons pas dans le détail des travaux entrepris à ce sujet, et nous renvoyons, pour qu'on en prenne connaissance, au travail sur les fins de partie de M. Preti.

Le résultat de ces travaux n'a pu changer la nature de cette fin de partie qui est une remise.

Il est facile de réduire à la bande le R noir, quelle que soit la position, mais cela ne suffit pas pour le gain. Il n'en est pas moins vrai que l'amateur qui n'a pas étudié, qui n'a pas approfondi les difficultés de la défense, devra toujours succomber contre un adversaire qui s'en est sérieusement rendu compte.

On a eu tort de donner la position du diagramme 96 comme la plus forte pour les Noirs, et comme la seule où ils soient en défense. Le contraire est démontré par l'analyse suivante qui est de Philidor, et qui aurait suffi à son immortalité, a-t-on dit avant nous.

Diag. 96. Noirs.



Blancs. Position Philidor.

116. *Jugem. préalable* (Diag. 96.) Les Blancs gagnent. « Les Noirs avec le trait n'auraient aucun avantage ne pouvant jouer que leur Tour. Ici la Tour blanche menacera du mat à droite et à gauche, de sorte que la T noire sera forcée de se placer sur la colonne intermédiaire pour parer l'échec fatal. Mais la manœuvre du F vien-

dra briser cette alternative, ce qui fera perdre du temps aux Noirs. Alors la T blanche, voltigeant à droite et à gauche, obligera le R noir à se placer de manière à ne pas laisser de colonne verticale sur laquelle la T noire puisse défendre son Roi. » Pour raison, nous donnons immédiatement les solutions.

1 T . 8FD, échec	1 T . 1D
2 T . 7FD, conservant sa 7e ligne.	
	2 T . 7D (A) (B)
3 T . 7CD	3 T . 8D forcé ou 3 — T 6D
4 T . 7CR	4 T . 8FR, forcé.

Si 4 R . 1F; la T blanche en deux temps vient à T . 4TR, et gagne. Exemple :

5 T . 4CR	5 T . 8R
6 T . 4TD	6 R . 1C
7 T . 4TR, gagnant.	

5 F . 3CR	5 R . 1F

Si 5 T . 6FR, la manœuvre du F aurait arrêté l'action de la T noire en laissant le R noir sous le mat.

6 F . 6D	6 T . 6R échec
7 F . 5R	7 T . 6FR;
	si 7—R . 1F, 8 T . 7TR, fatal
8 T . 7R échec	8 R . 1F;
	si 8—R . 1D, 9 F . 7CD fatal.
9 T . 7FD · 7CD	9 R . 1C
10 T . 7CR, échec	10 R . 1F
11 T . 4CR	11 R . 1R
12 F . 4FR, gagnent.	

6 T . 4CR	6 R . 1R, forcé
7 T . 4FD, faisant perdre un temps précieux aux Noirs.	
	7 T . 8D forcé.

Si 7 — R . 1F, les Blancs gagnent en deux coups par T . 4TR.

8 F . 4TR, empêchant le R blanc d'aller à 1D	
	8 R . 1F
9 F . 6FR, anéantissant la défense de la T noire.	
	9 T . 8R éch; rien de mieux
10 F . 5R	10 R . 1C
11 T . 4TR, gagnant.	

(A)

2 R . 1F, cette variante de Lolli, qui réunit à droite l'action des 3 pièces blanches, très-peu contrariée par la résistance de la T noire, ne peut manquer d'être fatale aux Noirs.

Exemple :

3 T . 7TR	3 T . 1R, éch forcé
4 R . 6FR	4 R . 1C
5 T . 3TR	5 T . 1D
6 R . 6CR, fatal	6 R . 1F
7 T . 8TR échec	7 R . 2R
8 F . 6FR échec gagnant.	

(B)

2 T . 1TD fatal devant l'action de la T et du F.

3 T . 7TR	3 T . 3TD, échec
4 F . 6D, gagnant.	

Diag. 97. Position de Lolli. Noirs.



Blancs.

117. *Jugem. préal.* « Le R noir est plus près du coin que dans la position de Philidor, ce qui est dans les intérêts de l'attaque. Mais c'est la manœuvre du F qui décide la partie en faveur des Blancs. Le R blanc est aussi dans une forte position. »

1 T . 8TD, échec	1 T . 1CD
2 T . 7TD	2 T . 7CD
3 T . 7CR	3 T . 7D
4 T . 7FR	4 T . 8D
	Si 4 T . 6D

Ici, la T blanche mettra deux colonnes entre elle et le R noir, ce qui anéantira la défense. Exemple :

5 T . 7TD	5 R . 1C
6 T . 4TD	6 T . 6FD
pour empêcher l'échec.	
7 T . 4R, gagne.	

Si 4 T . 1D, l'action réunie de la T et du F conduisant au mat. Exemple :

5 F . 7R	5 T . 1CR
6 T . 5FR	6 R . 1C
7 F . 6D, échec	7 R . 1F
8 T . 5CD, gagne.	

5 T . 7TD	5 T . 8CD

Si 5 R . 1C, les Blancs gagnent par

6 T . 4TD	6 T . 8FD
7 T . 4R, gagnant.	

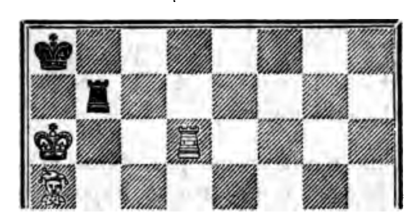
6 F . 3TD	6 T . 6CD

Si 5 R . 1C, perdu par

7 T . 7FR	7 R . 1T
8 T . 5FR	8 T . 2CD
9 T . 4FR, gagnant.	

7 F . 6D	7 T . 6FD échec
8 F . 5FD	8 T . 6CD
9 T . 7FD échec	9 R . 1C
10 T . 7R	10 R . 1T
11 T . 4R	11 T . 7 ou 8, ou 2CD
12 T . 4TD échec	12 R . 1C
13 F . 6D échec	13 R . 1F
14 T . 8TD échec	14 T . 1CD
15 T prend T échec et mat.	

Diag. 98. Autre étude de Lolli.



118. *Jugement préal.* Les Blancs jouent et gagnent. Ici l'important est de porter le R à 6FD, en le protégeant contre les échecs par le jeu du F qui se portera 5FD, interdisant la case 7TD; la T fait le reste. »

Exemple :

1 F . 6CD	1 T . 2TD éch (A)
2 R . 5C	2 T . 2TR (B) (C)
3 R . 6F	3 T . 1TR
4 F . 7FD	4 T . 1CR
5 T . 5D	5 T . 3CR échec
6 F . 6D	6 T . 2CR
7 T . 5R	7 T . 2TR
8 T . 8 R échec	8 R . 2T
9 mat en 3 coups.	

(A)

1 T . 1CD.

Le F, en se portant à 7FD, immobilisera le R noir à 1TD et la T fera le reste. Exemple :

2 F . 7FD	2 T . 1FD
3 R . 6C	3 T . 1CR

4 T . 5D, puis F . 6D appuyé par la T, gagnant.

(B)

2 T . 2CD, permettant au R blanc 6F, puis 4T . 5D, gagnant. Si les Noirs font échec à 1F, vous couvrez avec le F, puis vous matez avec la T ; si au lieu de cela, ils jouent la T le long de la dernière ligne, les Blancs font échec par T . 5TD et gagnent.

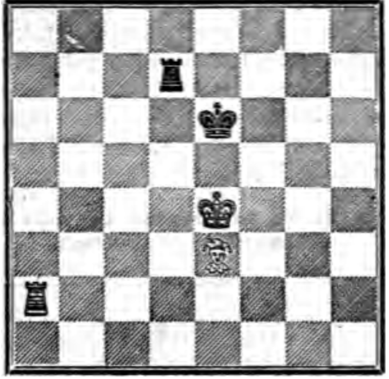
(C)

2 T . ~~8CD~~ 8TD, le R blanc se porte à 6FD protégé par son F, et la T, en se portant à 4D, fera mat en 4.

3 R . 6F !	3 T . 8FD échec
4 F . ~~5D~~ 5FD	4 T . 8CD
5 T . 4D ; mat en 4.	

Nota. Nous n'entrerons pas dans le détail des positions où le mat a été trouvé impossible. On peut consulter le livre des fins de parties de M. Preti, page 311 et suivantes. Contentons-nous de la situation de pièces choisie par Philidor pour démontrer qu'elle peut se ramener à la position gagnante ci-dessus, qu'il avait prise pour type.

Diag. 99. Noirs.



Blancs.

119. *Jugement préalable.* Remise. « Contrairement à l'opinion de Philidor, quelle que soit l'attaque des Blancs, le R noir aura toujours la faculté de se soustraire à la position du nº 116. » Exemple :

1 T . 2CD plutôt que 1 T . 6TD, échec, pour se servir du F.

	1 T . 1D
2 F . 4FR, pour faire rétrograder le R noir.	
	2 T . 1R
3 T . 6CD échec	3 R . 2F échec déc.
4 R . 5F	4 T . 7R

5 T . 1CD pour empêcher de couvrir l'échec qu'on donnerait avec la T.

	5 T . 7FR
6 T . 7CD, échec	6 R . 1F

Si 6 R . 1R

7 R . 6R laissant le F en prise ; ici la difficulté consiste à placer le F à 5 R, ce que les Noirs empêcheront par l'immobilité de leur Roi, et en jouant alternativement leur T à 7 FR et à 8FR.

7 R . 4R	7 R . 1R
8 F . 5R	8 T . 2FR
9 T . 8CD échec	9 R . 2R
10 R . 5D	10 T . 8FR
11 T . 7CD échec	11 R . 1R? coup qui a

donné naissance à la célèbre position de Philidor; mais il n'est pas forcé; les Noirs jouent 11 — R . 1D,

et font partie nulle. Cette remarque fut faite par Szen à Labourdonnais, et c'est de cette observation que profitèrent Kling et Kniper pour démontrer la nature de partie nulle inhérente à cette lutte de T et de F contre T.

En résumé, nous répétons avec confiance ce que nous disions lors de la publication de notre *Traité des Fins de partie* en 1858.

120. LA TOUR ET LE FOU CONTRE LA TOUR CONSTITUENT GÉNÉRALEMENT UNE REMISE.

CHAPITRE VI.

Tour et Cavalier contre Tour.

PRÉAMBULE.

121. Cette fin de partie est, comme celle de T et F contre Tour, une remise de sa nature. La possibilité du mat est donc aussi une affaire de position. Il ne faut pas oublier ici les principes que nous avons donnés pour le mat de la Tour contre Cavalier. La condition la plus avantageuse pour l'attaque, c'est que le R noir soit à la bande ou puisse y être poussé : or, pour ce dernier point, il n'est nullement démontré que, dans toutes les positions, le R noir puisse y être forcé. La défense doit être en garde contre les doubles échecs du Cavalier, lesquels, au reste, ne peuvent avoir lieu que quand le Roir noir et sa Tour sont sur la même couleur que le Cavalier blanc. Il n'entre pas dans notre plan, dont l'objet principal est de rattacher les positions particulières à des principes généraux de solution, de descendre dans des détails où les positions doivent être considérées comme des problèmes indépendants les uns des autres. Nous n'avons donc pas à nous occuper sérieusement des travaux de MM. Forth et Assalini, qui n'ont pu changer la nature de partie remise qui continue d'être inhérente à la force comparative des deux camps.

Nous continuerons donc de marcher, comme d'ordinaire, à la lumière de nos *jugements préalables* et de nos *points de mire*, et nous renvoyons au *Traité complet théorique et pratique des fins de partie* de

M. Preti, le lecteur qui voudra prendre connaissance des travaux de MM. Forth et Assalini.

Les positions où le gain pour les Blancs est forcé, se résument dans les deux positions qui suivent.

Nota. Les Jugements préalables nous ont paru suffisants pour les solutions quand celles-ci ne sont pas indiquées.

1re POSITION. — (TRAIT AUX BLANCS.)

122. *Jugem. préal.* (diag. 100). « On voit immédiatement ici la supériorité des Blancs portant leur R à 6CR, le C jouant à 5CR, pouvant se porter à 7T ou à 7FR et préparer l'échec de la T à 7TR. » Solut. n° 1.

Diag. 100. Noirs.



123. *Jugem. préal.* (diag. 101). Le R bl. attaquant immédiatement la T, qui perd un temps, donne le moyen à la T blanche d'aller à 4FD menacer d'un mat inévitable. »

Diag. 101. Noirs.



124. *Jugem. préal.* (diag. 102). « Ici le R blanc va à 7FR, la T descend sur la colonne de FD, le C blanc se rendra à 5CR, et les Noirs seront sans ressource. »

Diag. 102. Noirs.



125. *Jugem. préal.* (diag. 103.) « La Tour noire ne pouvant être prise à cause du pat, le R blanc va à la forte position de 6CR, pour aller ensuite à 6TR dans tous les cas. »

Diag. 103. Noirs.



126. *Jugem. préal.* (diag. 104). « Le Roi blanc s'empare de 6CR, et sa T occupera la colonne du CD; et, avec le concours du R blanc, la T menacera d'un mat inévitable par derrière ou par devant. » Solut. nº 2.

Diag. 104. Noirs.



127. *Jugem. préal.* (diag. 105). « La Tour blanche ira à 7R, pour avoir la liberté de jouer son R à 6CR, puis sa T à 7FD, et le C à 5CR, par une stratégie connue. » Solut. nº 3.

Diag. 105. Noirs.



Nota. Si dans le diag. 105 la T noire était à 4, 5, 6, 7, 8TD, les Blancs gagneront par 1T . 8FD échec, 2 C . 5CR échec.

2ᵉ POSITION.

128. *Jugem. préal.* (diag. 106). « La T des blancs reste sur la 7ᵉ ligne, se proposant de porter son Cavalier à 5FR, et sa T à 7FR, échec, si le Roi noir reste immobile. »

Diag. 106. Noirs.



« Si le R des noirs se porte sur leur gauche, le R blanc prend l'opposition à 6CR, afin de donner échec en deux coups à 6FR. »

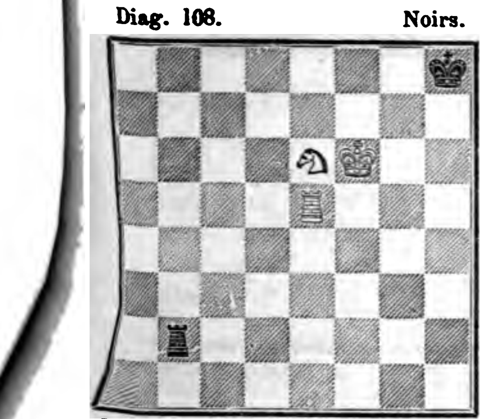
PROBLÈMES.

129. *Jugem. préal.* (diag. 107). « L'échec de la T poussant le R noir à la bande, le R blanc joue à 6FR, pour amener sa T à 7R. »

Diag. 107. Noirs.

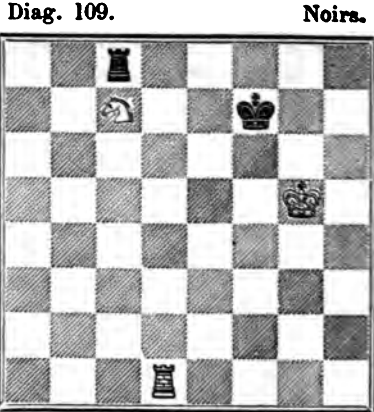


Diag. 108. Noirs.



Blancs.

Diag. 109. Noirs.



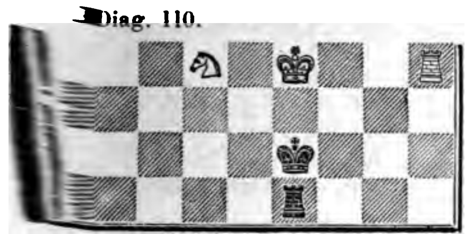
Blancs.

130. *Jugement préalable* (diag. 108). « Les Blancs jouent T . 5FD, ne craignant rien de l'échec de la T noire à 7FR qui conduirait le R blanc à 6CR. »

131. *Jugement préalable* (diag. 109). « L'échec des Blancs à 7D permet au R blanc d'aller le coup suivant à 6CR, ce qui permet une manœuvre de la T et du C funeste aux Noirs. »

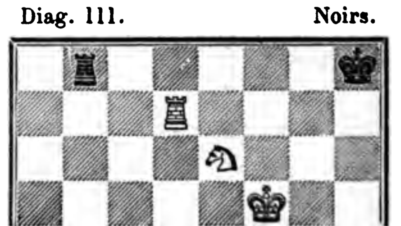
Solution n° 4.

Diag. 110.



Blancs.

Diag. 111. Noirs.



132. *Jugement préalable* (diag. 110). « Par l'échec de T . 2TR, de quelque côté que joue le R noir, les Blancs, soit par l'échec du C, soit par leur R à 3D, suivant les cas, obtiennent une position fatale aux Noirs. »

Solution n° 5.

133. *Jugement préalable* (diag. 111). « Les Noirs, pour le mieux, iront attaquer le Roi blanc par derrière en prenant le trait, les Blancs pareront par R . 6C et C . 5CR, et si les Noirs jouent 1 — T . 3CD, les Blancs répondront par 2 R . 6F. »

Donnons maintenant le trait aux Noirs, pour une position qui amènera le même résultat que lorsque les Blancs ont le trait.

Diagramme n° 100.

Blancs.	Noirs.
	1 T . 1FD, pour em-

pêcher les Blancs d'occuper cette ligne que nous avons vu leur être avantageuse.

2 T . 4CD, menaçant d'avancer leur R à 7FR, et de donner le mat sur la ligne de la TR.

	2 T . 1TD, meilleur.
3 R . 7F	3 T . 2TD, échec
4 R . 6C	4 T . 1TD

5 T . 4FD, ayant regagné la ligne importante, plus 1 temps sur la ligne primitive.

	5 R . 1C, meilleur.

6 T . 6FD, comme dans la partie où les Blancs ont le trait.

SOLUTIONS DU CHAPITRE VI.

Diag. 100, n° 1.

Blancs.	Noirs.
1 T . 7FD	1 R . 1C
2 R . 6C	2 R . 1T;
	si 2 T . 1R, 3 C . 5C gagnent.
3 T . 6FD	3 R . 1C
4 C . 5CR	4 R . 1F;
	si 4 R . 1T, 5 C . 7TR gagnant.
5 T . 6R	5 R . 1C
6 C . 7TR	6 R . 1T
7 C . 6FR	7 T joue.
8 T . 7R et gagnent.	

Diag. 104, n° 2.

1 R . 6C	1 R . 1C
	si 1 T . 1TD
2 T . 6FD	2 T . 1CD
3 C . 5CR	3 T . 1CR échec
4 R . 6T	4 T . 1CD
5 C . 7TR	5 R . 1C
6 R . 6C, gagnant.	

2 T . 6FD	2 T . 1R
3 T . 6CD	3 R . 1T.
4 C . 5CR 5 T . 6R 6 C . 7T, gagnant.	si 3 T . 1TD 4 R . 1F 5, ce qu'ils veulent.
4 R . 7F	4 T . 1CR ou 1FD
5 C . 7FD gagnant la T.	si 4 T . 1TD
5 T . 5CD, gagnant.	

Diag. 105, n° 3.

1 T . 7R, afin de pouvoir jouer R . 6CR, et obliger la T de retourner à sa place. Si les Blancs jouaient T . 1FD, les Noirs répondraient par R . 2T faisant partie remise. Il est vrai que si les Blancs font échec à 1 TR, le R noir sera obligé de revenir à 1 C, mais aussitôt que la T blanche abandonnera cette ligne, le R noir reviendra de nouveau à 2 T.

	1 R . 1CR
2 R . 6C 3 T . 7D 4 R . 6T 5 C . 4FR 6 C . 6CR 7 C . 7R échec et gagnent.	si 1 T . 1TD 2 T . 1FD 3 T . 1CR, échec 4 T . 1TD 5 R . 1C 6 T . 2TD
2 R . 6CR	2 T . 1TD
3 T . 7FD	3 T . 1R
4 C . 5CR, gagnant.	

Diag. 109, n° 4.

1 T . 7D échec	1 R . 1F ou A
2 R . 6C	2 T . 1CD
3 T . 7FR échec	3 R . 1C
4 C . 5D et gagnent.	

A

	1 R . 1C
2 R . 6C	2 R . 1T
3 T . 7TR échec	3 R . 1C
4 T . 7R	4 R . 1T ou (1) (2)
5 C . 8R	5 T . 7FD
6 T . 7TR échec et gagnent.	

(1)

	4 R . 1F
5 T . 7FR échec	5 R . 1C
6 C . 5D et gagnent.	

(2)

	4 T . 1D
5 C . 5D	5 R . 1C
6 T . 7F échec et gagnent.	

Diag. 110, n° 5.

1 T . 2TR échec	1 R . 8F éch. dec. ou A
2 C . 3R échec	2 R . 8C
3 T . 2FD	3 T joue ou R . 8T
4 R . 3F et gagnent.	

A

	1 R . 8D échec déc.
2 R . 3D	2 R . 8F ou (a)
3 R . 3F	3 R . 8C ou (1)
4 C . 2D échec et gagnent.	

(1)

	3 T . 8CR
4 T . 2FD échec	4 R . 8D

Les Blancs donnent mat en trois coups.

(a)

	2 T . 8CR
3 C . 3R échec	3 R . 8F
4 R . 3F et gagnent.	

Nota. Puisque, dans les deux derniers chapitres, la différence de force est que dans l'un on a un Fou et dans l'autre un Cavalier, nous allons saisir l'occasion de mettre en regard lés avantages et les infériorités relatives de ces deux pièces, en profitant pour cela d'un travail de Carrera publié dans la Régence de Kiésé-ritzki, et un peu modifié par nous.

ARTICLE IV.

FOUS ET CAVALIERS

CHAPITRE I.

134. Avantages du Fou sur le Cavalier, et vice versâ.

CAVALIER.	FOU.
1. Il a seul droit de sauter par dessus les pièces blanches et noires.	1. Son action s'tend jusqu'aux extrémités de l'échiquier là où il ne rencontre ni pions ni pièces.

)n ne peut jamais : son échec.	2. On peut couvrir l'échec du F, s'il y a intervalle entre lui et le R attaqué.
Il passe à chaque ır une couleur diffé-	3. Condamné à rester sur la même couleur, il atteint de loin comme de près (nº 1).
l attaque les 8 cases 'osace sur le 3e et 4e ıtres.	4. Il peut attaquer 4 ennemis ailleurs qu'à la bande; et sur le 4e périmètre, il surveille 13 cases, sans compter celle qu'il occupe.
l ne peut arrêter le donner l'échec à la 'erte.	5. Il arrête le C qui se trouve à la bande sur une case de couleur opposée; exemple : Cavalier noir à 8R des Noirs, Fou blanc à 4R des Blancs. Il donne l'échec à la découverte.
Quand le C couvre un il s'oppose souvent qu'on en donne un ı.	6. Le F couvre l'échec en diagonale, attaquant la pièce qui donne l'échec.
Il peut gagner avec e la T resté seul.	7. Il gagne avec le P de la T resté seul, pourvu qu'il soit possible d'interdire au R adverse l'arrivée à la 8e case de ce P.
Seul contre un P, il ıt pas toujours faire ımise.	8. Seul contre Pion, il l'empêche d'aller à Dame, sauf les exceptions.
Le Cavalier seul le mat étouffé.	9. Le Fou, comme la Dame, donne le mat de flanc.
Les deux Cavaliers ıtiennent mutuelle- luttant contre la D la partie du R dé- ͅ, ils se défendent sans s'appuyer réci- ement.	10. Les deux Fous unis interdisant au R adverse toute la partie de l'échiquier qui est au delà et en deçà des diagonales surveillées par eux.

CHAPITRE II.

Deux Pièces mineures contre une.

PRÉAMBULE.

135. Evidemment ici, on ne peut gagner que par un grand avantage de position, ou par le gain de la pièce, ainsi qu'on va le voir.

136. *Jugem. préal.* (diag. 112). « Les Blancs en faisant jouer des coups forcés, obligent le C noir à se faire clouer et prendre. » Solut. nº 1.

Diag. 112. Noirs.



Les Blancs jouent et gagnent.

137. *Jugem. préal.* (diag. 113). « Le Cavalier noir sera obligé de se sacrifier pour retarder le mat. »
Solution nº 2.

Diag. 113. Noirs.

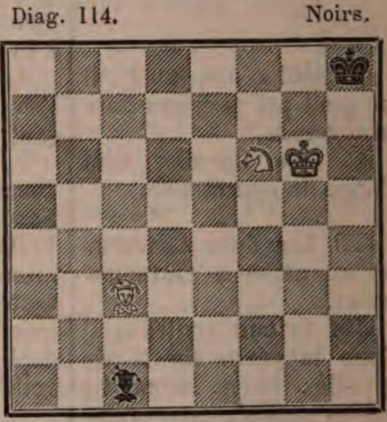


Les Blancs jouent et gagnent.

138. *Jugem. préal.* (diag. 114). « Les Blancs mettent le R noir à l'état de pat par le jeu de leur F; puis ils manœuvrent avec leur C de manière à donner le mat avec cette pièce. »

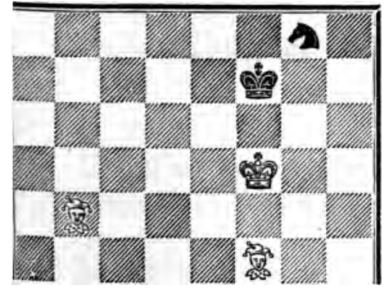
Solution nº 3.

Diag. 114. Noirs.

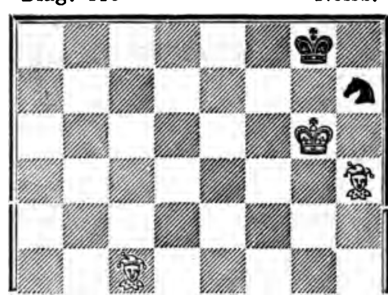


Blancs.

Diag. 115. Noirs.



Diag. 116. Noirs.



139. *Jugement préalable* (diag. 115). « La manœuvre des Blancs est telle que le R noir restant à l'état de pat, leur C ne peut jouer sans se faire prendre.»

Solution nº 4.

140. *Jugement préalable* (diag. 116). « Le Cavalier noir finira par se faire prendre étant attaqué par les trois pièces blanches. »

Solution nº 5.

SOLUTIONS DU CHAPITRE II.

Diag. 112, nº 1.

1 F . 4R	1 R . 1C
2 F . 6D	2 C . 1TR!
3 F . 5FD	3 C . 2FR
4 F . 5D et gagnent.	

Diag. 113, nº 2.

1 C . 5R	1 R . 2T
2 F . 8FR	2 C . 1CR, éch.
3 R . 5C, gagnant.	

Diag. 114, nº 3.

1 C . 4R éch déc	1 R . 1C
2 F . 7CR	2 F . 4CR
3 C . 6D	3 F . 2R
4 C . 5FR et gagnent.	

Diag. 115, nº 4.

1 F . 5D, éch	1 R . 2C
2 R . 5C	2 R . 2T!
3 F . 8FR	3 R . 1T
4 F . 4R et gagnent.	

Diag. 116, nº 5.

1 F . 4CR	1 C . 1F échec
2 R . 6F	2 C . 2T échec
3 R . 7R	3 C . 4CR
4 F . 5FR	4 C . 6FR

5 R . 6F, et en peu de coups, ils gagnent le C.

LIVRE III.

FINS DE PARTIE OU FIGURENT A LA FOIS LES PIÈCES ET LES PIONS

ARTICLE PREMIER.

DAME CONTRE PION ET CONTRE PIÈCES ET PIONS.

CHAPITRE I.

Dame contre un Pion arrivé ou non à sa 7e case.

PRINCIPES.

141. I. Le Pion doit succomber, s'il n'est pas arrivé à sa 7e case.

II. On arrête le Pion soit en le clouant, soit en forçant son Roi de passer par derrière.

III. La Dame peut donner le mat en 2e ligne, en laissant le Pion aller à Dame.

IV. Pour les pions des Fous et des Tours à leur 7e case, ils font remise, à moins que le Roi blanc ne puisse se placer en 3e ligne à 1 . 3 du Roi noir pour leur servir d'appui.

(Voir diagramme 120.)

V. Ces Pions perdent aussi quand le Roi n'est pas placé convenablement pour le pat. (Voir diag. 122.)

10

Diag. 117. Noirs.



Blancs.

142. *Jugement préalable.* Les Blancs gagnent toujours en approchant leur Roi des pièces noires et leur Dame en avant du Pion.

(Voir solution n° 1.)

Diag. 118. Noirs.

Blancs.

143. *Jugement préalable* (diag. 118). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le Roi blanc ayant le temps de s'approcher, la D peut mater en 2e ligne. » (Principe III.) (Voir solution n° 2.)

Diag. 119. Noirs.



Blancs.

. 144 *Jugement préalable.* (diag. 119). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Les pièces d'attaque, grâce aux échecs, vont arriver à se mettre en contact avec le Pion. » (Principe II.)

(Voir solution n° 3.)

Diag. 120. Noirs.

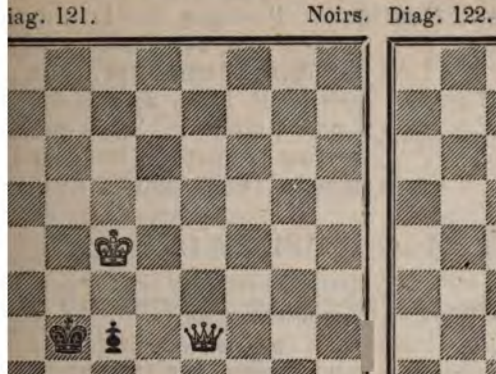


Blancs.

145. *Jugement préalable* (diag. 120.) Remise toujours. « Le Roi noir, vu la propriété attaquante de la Dame, se fera faire pat, si elle prend le Pion. »

(Voir solution n° 4.)

iag. 121. Noirs.



Blancs.

146. *Jugement préalable* liag. 121). Les Blancs gagnent. Par le voisinage du R blanc, uoiqu'il s'agisse du P du Fou, Dame mattra en 2e ligne en issant faire dame. »

(Voir solution no 5.)

Diag. 122. Noirs.

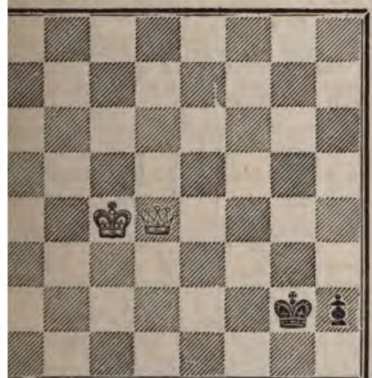


Blancs.

147. *Jugement préalable* (diag. 122). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le Roi noir, ne pouvant gagner le coin, ne peut jouir du privilége du P du Fou.» (Principe V.)

(Voir solution no 6.)

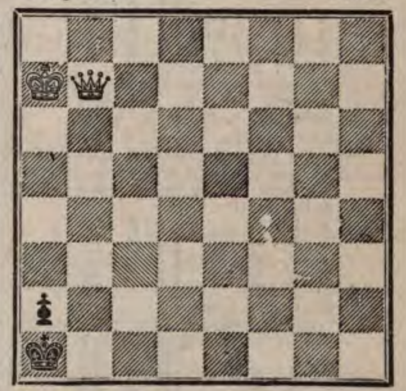
Diag. 123. Noirs.



Blancs.

148. *Jugement préalable* iag. 123). Remise toujours. Le Roi blanc ne pouvant en

Diag. 124. Noirs.



Blancs.

149. *Jugement préalable* (diag. 124). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le Roi blanc mas-

un coup occuper les cases 3 R ou 3 C, la partie est nulle. »

(Voir solution n° 7.)

quant l'attaque de la Dam celle-ci, par des échecs, gag de nouveaux temps, par suite quoi le R blanc se glisse à distance fatale 1 . 3, ce qui d termine le mat de la D en ligne. » (Voir solution n° 8.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE I.

Diag. 117. N° 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 R . 2C	1 R . 3F
2 R . 3F	2 P . 4C
3 D . 4R et gagnent.	

Diag. 118. N° 2.

1 R . 6F	1 R . 8D.
2 R . 5R	2 P . 7F
3 D . 3CD	3 R . 7D
4 D . 2TD	4 R . 8D
5 R . 4D	5 R . 7D
6 D . 2CD	6 R . 8D
7 R . 3D et gagnent.	

Si le R blanc avait été posé sur 8CR, il aurait fallu jouer de la manière suivante :

1 D . 1TR éch	1 R . 7C
2 D . 8TR	2 R . 6C ou 7F
3 D . 4D et gagnent.	

Diag. 119. N° 3

1 D . 5FR éch |

Pour parvenir au gain de cette partie il faud d'abord amener la D le plus près possible du R adverse.

	1 R . 7C
2 D . 4CR éch	2 R . 7F
3 D . 4FR éch	3 R . 7C
4 D . 3R	4 R . 8F
5 D . 3FR échec	

C'est ce coup qui procure le gain de la partie, parce que le R adverse est forcé de se mettre devant son P.

| 5 R . 8R

Son P ne pouvant pas faire Dame, les Blancs doivent profiter de cet instant pour amener leur R près de celui de l'adversaire.

6 R . 6F	6 R . 7D
7 D . 5D éch	7 R . 7F
8 D . 4FD éch	8 R . 7D
9 D . 4D éch	9 R . 7F
10 D . 3R	10 R . 8D
11 D . 3D échec.	

C'est toujours ce coup qui force les Noirs à jouer le R devant le P.

	11 R . 8R
12 R . 5D	12 R . 7F
13 D . 2D	13 R . 8F
14 D . 4FR éch	14 R . 7C
15 D . 3R	15 R . 8F
16 D . 3FR éch	16 R . 8R
17 R . 4R	17 R . 7D
18 D . 3D éch	18 R . 8R
19 R . 3F	19 R . 8F
20 D . pr P éch	20 R . 8C
21 D . 2C échec et mat.	

Cet exemple peut servir pour le P de la D et des deux C. La conduite de la D est toujours la même.

Diag. 120. N° 4.

1 D . 4CR éch	1 R . 7T
2 D . 3FR	2 R . 8C
3 D . 3CR éch	3 R . 8T

Dans la solution n° 3, les Blancs forcent le R adverse à se mettre devant son P pour le conserver, mais il peut ici le laisser en prise sans danger, puisqu'en prenant le Pion on le fait pat.

Remise.

Diag. 121. N° 5.

Le trait aux Blancs.

1 D . 2D	1 R . 8T ou (A)
2 R . 3C et gagnent.	

(A)

	1 R . 8C
2 R . 3C	2 P fait D
3 D . 2TD échec et mat.	

Le trait aux Noirs.

| 1 R . 8C

2 R . 3F meilleur.

S'il allait à la 3e du C le P ferait un C, échec double au R et à la D.

| 2 P fait D éch

3 R . 3C et gagnent.

Diag. 122. N° 6.

1 D . 3CD	1 R . 7D
2 D . 2CD	2 R . 8D
3 R . 3F	3 R . 7D
4 R . 4R	4 R . 8D
5 R . 3D et gagnent.	

Diag. 123. N° 7.

1 D . 4CR éch	1 R . 7F
2 D . 3TR	2 R . 8C
3 D . 3CR éch	3 R . 8T

Etant forcés d'ôter la D de cette ligne pour ne pas faire pat le R adverse, les Blancs n'auront jamais le temps d'amener leur Roi. Aussi la partie est-elle remise.

Diag. 124. N° 8.

1 R . 6C	1 R joue.
2 R . 5F éch	2 R 7F
3 D . 2CR éch	3 R . 8C
4 R . 4C	4 P fait D
5 R . 3C	5 D . 6TD éch
6 R pr D et font mat en deux.	

CHAPITRE II.

Dame contre Dame et Pion arrivé ou non à sa 7e case.

PRINCIPES.

150. I. Dame et Pion contre Dame font ordinairement partie nulle.

II. Le joueur qui a le P doit tâcher de faire l'échange des Dames, quand son P est dans une position à ne pouvoir être arrêté par le R adverse.

III. Celui-ci, au contraire, devra se tenir éloigné pour éviter l'échange, et tâchera de faire un échec perpétuel.

IV. On ne peut empêcher le Pion d'arriver à D, quand il n'y a pas d'échecs. »

Diag. 125. Noirs.

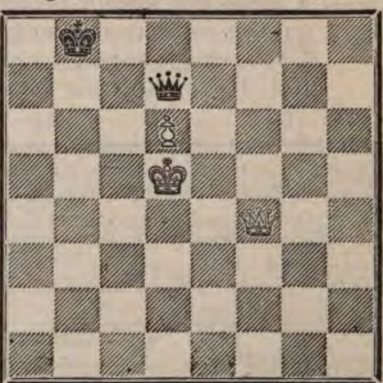


Blancs.

151. *Jugement préalable* (diag. 125). Trait aux Blancs. Remise. « Cette fin de partie a été donnée par MM. Kling et Horwitz qui font gagner les Blancs, n'ayant pas vu qu'une ingénieuse réponse des Noirs force le pat. »

(Voir solution n° 1.)

Diag. 126. Noirs.



Blancs.

152. *Jugement préalable* (diag. 126). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Les Blancs forceront les Noirs à clouer leur Dame; alors échange des Dames, d'où résultera en faveur des Blancs une position gagnante de Roi et Pion contre Roi. » (Voir Rois et Pions, page 13.)

(Voir solution n° 2.)

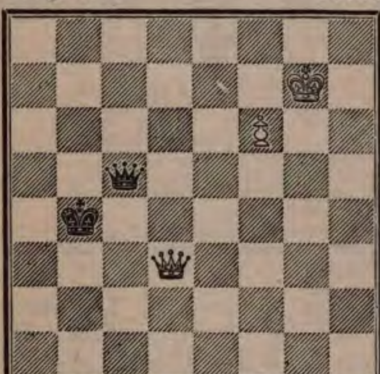
Diag. 127. Noirs.



Blancs.

153. *Jugement préalable.* Trait aux Blancs. Ils gagnent. « La D blanche après avoir soutenu son P, menaçant de la prise de la D, oblige le R noir à jouer 4 coups qui forcent l'échange des Dames à la suite de quoi se déterminera encore, pour les Blancs bien entendu, une position gagnante de R et de P contre Roi. » (Voir solution n° 3.)

Diag. 128. Noirs.



Blancs.

154. *Jugement préalable* (diag. 128). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Cette fin de partie a été donnée remise par Philidor: MM. Kling et Horwitz en continuant la solution la démontrent gagnée par les Blancs.»

(Voir solution n° 4.)

Diag. 129. Noi

Blancs.

155 . *Jugement préala* (diag. 129). Les Noirs gagn toujours. « S'ils n'ont pas le tr ils s'arrangent de manière à c vrir un échec en faisant éche (Evident.)

ag. 130. Noirs.

ancs.

156. *Jugement préalable* ıg. 130). Trait aux Noirs. Ils ɡnent. « Les Blancs ne pou- ıt donner échec qu'à leur pro- détriment. »

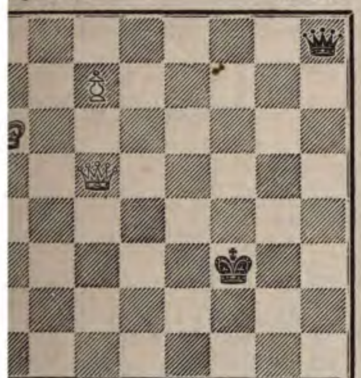
(Voir solution n° 5.)

Diag. 131. Noirs

Blancs.

157. *Jugement préalable* (diag. 131). Trait aux Noirs. Ils gagnent. « Quand les Noirs auront joué D . 4CD et ensuite R . 8D, rien ne pourra arrêter le Pion. » (Evident.)

ag. 132. Noirs.



ancs.

158. *Jugement préalable* ıg. 132). Les Blancs gagnent jours. « Quels que soient les ıecs de la Dame noire, ils n'au-

Diag. 133. Noirs.



Blancs.

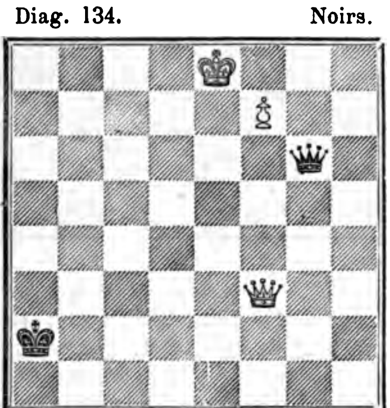
159. *Jugement préalable* (diag. 133). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le Pion parvient à se déclouer, grâce au jeu des

ront d'autre résultat que de conduire les pièces blanches à la défense de leur Pion et au gain de la partie. »

(Voir solution n° 6.)

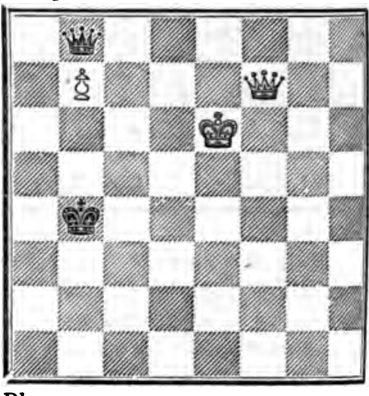
pièces blanches. Dans une variante on sacrifie la Dame, mais c'est pour prendre celle de l'adversaire avec une position de gain. » (Voir solution n° 7.)

Diag. 134. Noirs.



Blancs.

Diag. 135. Noirs.



Blancs.

160. *Jugement préalable* (diag. 134.) Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Quels que nombreux et divers que soient les échecs des Noirs, leur seule ressource, les Blancs trouveront toujours le moyen d'appuyer leur Pion ou d'échanger les Dames. »

(Voir solution n° 8.)

161. *Jugement préalable* « Trait aux Blancs qui gagnent en se préservant des échecs et approchant leur pièce de leur Pion.

(Voir solution n° 9.)

SOLUTIONS DU CHAPITRE II.

Diag. 125, n° 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 D . 8FD éch	1 D . 1R
2 D . 5FD éch	2 D . 2R
3 D . 5FR éch	3 R . 1R
4 R . 1C	4 D . 4CR! éch

se faisant faire pat.

Diag. 126, n° 2.

1 D . 8FR, éch	1 R . 2C
2 D . 7R	2 R . 1F
3 D . 6R	3 R . 1D
4 D . 8CR, éch	4 D . 1R
5 D pr D, éch.	5 R pr D
6 R . 6R et gagnent.	

Diag. 127, n° 3.

1 D . 4D	1 R . 8F
2 D . 3FD, éch	2 R . 8C
3 D . 2FD, éch	3 R . 7T
4 P . 4CD, éch	4 R . 6T
5 D . 3FD, éch	5 D pr D, éch
6 R pr D et gagnent.	

Diag. 128. N° 4.

BLANCS.	NOIRS.
1 P . 7F	1 D . 4CR éch
2 D . 6CR	2 D . 4R éch
3 R . 8C	

Les Noirs ne peuvent plus donner d'échecs sans perd:e la partie, mais ils peuvent empêcher encore le Pion de faire Dame.

	3 D . 4D
4 R . 7T	4 D . 8TR éch
5 D . 6TR	5 D . 5R éch
6 R . 8C	6 D . 5:R éch
7 D . 7CR	7 D . 3R

Ici s'arrete la solution de Philidor qui croyait avoir démontré la n .llité; MM. Kling et Horwitz par la continuation suivante démontre le gain pour les Blancs.

8 D . 4D éch	8 R . 6T mll. ou (A)
9 R . 7C	9 D . 2R
10 D . 5D	10 D . 2TD mll
11 D . 3FR éch	11 R . 5C ou (B)
12 R . 6T	12 D . 3CD éch
13 R 7T	13 D . 2TD
14 D . 4CR éch	14 R joue
15 D . 7CR et gagnent.	

(A)

	8 R . 4 ou 6C ou 4T
9 R . 7C	9 D . 2R
10 D . 5D éch	10 R joue
11 R . 8C et gagnent.	

(B)

	11 R . 5T
12 D . 1D éch	12 R . 4 ou 5C
13 D . 1CD éch	13 R joue
14 R . 8C et gagnent.	

Diag. 130. N° 5.

	1 D . 5R éch
2 R . 7F	2 R . 2F
3 D . 2TR	3 D . 5CR et ensuite 6C et gagnent.

Diag. 132. N° 6

	1 D . 8TD éc mll
2 D . 5TD	2 D . 8FR éc (A)
3 D . 5CD	3 D . 8TD éch
4 R . 7C	4 D . 2CR
5 R . 8C et gagnent.	

(A)

	2 D . 3FR éch
3 D . 6CD	3 D . 8TD éch
4 R . 7C	4 D . 2CR
5 R . 8C	5 D . 4R
6 R . 7T	6 D . 8TD éch
7 D . 6TD	7 D . 8CR éch
8 R . 8T et gagnent.	

Diag. 133. N° 7.

1 D . 5FR éch	1 R . 3T ou (A B)
2 D . 6CR éch	2 R . 4T ou (C)
3 R . 7T et gagnent.	

(A)

	1 R . 5T
2 R . 7T	2 D . 8CR éch
3 R . 6T et gagnent.	

(B)

	1 R . 5F
2 D . 2FD éch	2 R . 5D
3 R . 7T	3 D . 8TD éch
4 R . 6C et gagnent.	

(C)

	2 R . 4C
3 D . 1CD éch	3 D pr D
4 P fait D échec et gagnent.	

Diag. 134. N° 8.

1 R . 7D	1 D . 2CR ou A
2 R . 6F	2 D . 3TR éc ou B
3 R . 5C	3 D . 4CR éch
4 R . 4F	4 D . 5TR éc ou C
5 R . 3D	5 D . 1D éch
6 R 2R	6 D . 2R éch
7 R . 1F	7 D . 1FR
8 D . 2R éch	8 R . 6C
9 D . 8R et gagnent.	

A

	1 D . 2TR
2 R . 8F	2 D . 7FD éch
3 R . 7C	3 D . 7CD éc. ou D . 2TR
4 R . 8T et gagnent.	

B

	2 D . 1FR
3 R . 5C	3 D . 1CD éc mll
4 R . 4F	3 D . 1FD éch
5 R . 3D	5 D . 3TD éch
6 R . 2D	6 D . 4TD éch
7 R . 2R	7 D . 4CD éch
8 R . 2F	8 D . 3CD éch
9 R . 2C	9 D . 3CR éch
10 R . 2T	10 D . 3D éch
11 R . 1C	11 D . 1FR
12 R . 1F	12 R . 8T mll
13 D . 6FR éch	13 R . 8C
14 D . 6CR éch	14 R . 7T
15 D . 8CR et gagnent.	

C

	4 D . 8FD éch
5 R . 3D	5 D . 6TD éch
6 R . 2R	6 D . 1FR
7 R . 1F et gagnent.	

Diag. 135. N° 9.

1 D . 6FR	1 R . 5F ou A
2 D . 7CR	2 R . 6C ou B
3 R . 5D	3 D . 1D éch mll
4 R . 6F	4 D . 1CD
5 D . 7FR éch	5 R . 7C
6 D . 2FR éch	6 R . 8F
7 D . 5FD éch	7 R . 7C
8 D . 6CD éch	8 R . 6F
9 D 7FD et gagnent.	

A

	1 D . 1R éch
2 D . 7R éch. et gagnent.	

B

	2 R . 6D
3 D . 7D éch	3 R . 5R
4 D . 6FD et gagnent.	

11

CHAPITRE III.

Dame contre Tour et Pion.

Diag. 136. Noirs.



Blancs.

162. *Jugement préalable* (diag. 136). « Le nœud de cette position, c'est la prise du pion ; pour y arriver, il faut faire parvenir le R blanc derrière le P, ce qui s'obtiendra :

1° « En jetant la perturbation dans le groupe des 3 pièces noires;

2° « En les resserrant entre les pièces d'attaque qui gagnent du terrain;

3° « En les forçant de jouer leur T en avant pour passer le R blanc, ce qui est le but principal de cette stratégie.

4° « Le résultat de cette manœuvre, ce sera que le pion resté en arrière, et isolé de ses deux défenseurs devra succomber sous l'effort des forces supérieures. »

Voir solution n° 1.)

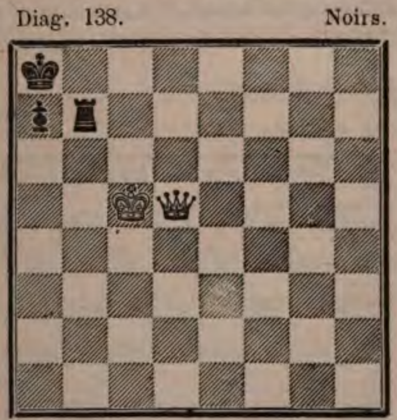
Diag. 137. Noirs.



Blancs.

163. *Jugement préalable* (diag. 137). « Le jeu des Noirs consiste à ne pas éloigner le Roi des cases 1R et 2R, et la Tour de 3 R a 3FD, puisqu'elle peut toujours aller à ces deux cases. Cette manière de jouer peut s'exécuter avec n'importe quels Pions, excepté avec les Pions des Tours. » (Evident.)

Diag. 138. Noirs.



Blancs.

164. *Jugement préalable* (diag. 138). Les Blancs gagnent. « La Dame continuera de clouer la Tour, ce qui forcera le R noir à quitter la ligne; alors, la Dame jouera à 8TD, forçant la prise du P. »

(Voir solution n° 2).

Diag. 139. Noirs.



Blancs.

165. *Jugement préalable* (diag. 139). Les Blancs gagnent. « Deux points de mire, suivant que le Roi noir se retire à droite ou à gauche de sa T; s'il va à droite, la D, par des échecs, immobilise le jeu du R noir, et, après avoir passé le trait aux Noirs, force le jeu de la T, qui se fait prendre. Dans le 2e cas, vous devez le mettre sous le mat, s'il fait Dame; ou, comme d'abord, forcer la T à jouer sur la ligne du R où elle est prise. »

(Voir solution nº 3.)

Diag. 140. Noirs.



Blancs.

166. *Jugement préalable* (diag. 140). Les Blancs

gagnent. « Après que la D sera venue à 3R arrêter l'avance du P, le R blanc se portera à 3FD; alors la D, par une suite d'échecs inévitables, forcera les Noirs à choisir entre le mat et la perte de leur T. »

(Voir solution n° 4).

Nota. En résumé, sauf les exceptions, Dame contre T et P doit gagner.

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

Diag. 136. N° 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 D . 7TR éch	1 R . 3R ou (A)
2 D . 7FD	2 T . 4FD
3 D . 8D	

C'est la position que les Blancs doivent s'efforcer de conquérir; puisque maintenant on peut chasser le R sur la 4e case de la D, devant le P.

	3 T . 4R
4 D . 8R éch	4 R . 4D

S'ils jouaient R 3F, les Blancs, en jouant D . 7D, et après R . 4CR, pourraient avec leur R passer la 5e ligne.

5 D . 8FD	5 T . 5R éch

S'ils jouaient R . 5D, voyez (B). S'ils jouaient T . 4TR, voyez (C).

6 R . 5F	6 T . 4R éch
7 R . 6F	7 T . 5R
8 D . 5FR éch	8 T . 4R
9 D . 3D éch	9 R . 4F
10 D . 2D	

Les Blancs doivent maintenant forcer le passage de la colonne du R.

	10 R . 3F
11 D . 4D	11 R . 2D, ou R 2 FD. Voyez (D).
12 D . 4FD	12 T . 4FD

Si la T s'éloignait, la D chercherait à la prendre par un double échec.

13 D . 7FR éch	13 R . 3F
14 R . 7R	

Le R a enfin réussi à se placer derrière le P.

	14 T . 4R éch
15 R . 8D	15 T . 4FD
16 D . 7D éch	16 R . 4D
17 R . 7R	17 T . 3FD
18 D . 5FR éch	18 R . 5F
19 R . 7D	19 T 4F

20 D . 4R échec et gagnent, comme nous l'avons démontré page 26.

(A) Bilguer.

	1 R . 2D
2 D . 7FR	2 T . 4FD
3 D . 6R	3 R . 2F
4 D . 7R éch	4 R . 3F et le

Roi se trouve toujours repoussé sur la troisième ligne.

(B)

Philidor dit, p. 120, dans cette position, que si les Noirs avaient joué R . 5D, les Blancs auraient dû répondre par D 6FD, mais il n'ajoute pas la continuation de cette intéressante variante; nous la tenons de M. Centurini qui a rempli cette lacune du grand maître.

	5 R . 5D
6 D . 6FD	6 T . 4D, coup forcé
7 R . 3F	7 R . 4R ou (1)
8 R . 3R	8 T . 4FD

Si la Tour s'éloigne, elle est perdue par quelques échecs. S'ils jouent 8 R . 3R, les Blancs répondent par D . 4FD, et ensuite D . 4R gagnerait la Tour.

9 D . 8R éch	9 R . 3F mll
10 D . 7D	10 T . 4D

Le Roi ne peut défendre son Pion en jouant R . 4R, parce que la Dame l'éloignerait par l'échec 7R.

11 R . 4R	11 T . 4R éch

Si la Tour allait à la 7e ou 8e case de la Dame, elle ou le Pion serait perdus en deux ou trois coups au plus.

12 R . 4D	12 T . 3R

13 R . 5D et gagnent le P.

(1)

	7 T . 4FR éch
8 R . 4C	8 R . 4R

Si la Tour revient à 4D, le Roi blanc prend l'opposition et le Pion est perdu.

7 D . 8R éch	9 R . 3F

10 D . 8F, échec et gagnent la Tour,

(C) PHILIDOR.

	5 T . 4TR

La Tour étant éloignée de son Roi, les Blancs doivent la prendre par double échec ou, pour le moins, prendre le Pion.

6 D . 8TD éch	6 R . 5F

7 D . 4TD échec. On peut également jouer D . 6TD échec.

	7 R . 6F
8 D . 3TD éch	8 N'importe où il

joue il perd son Pion.

(D)

	11 R . 2F
12 D . 4TD	12 T . 4FD
13 D . 7TD éch	13 R . 3F
14 R . 7R	

Le Roi pouvant passer derrière le Pion, les Blancs doivent gagner.

Diag. 138. N° 2.

1 D . 6FD	1 R . 1C ou (A)
2 D . 8R éch	2 R . 2F
3 D . 8TD et gagnent.	

(A)

	1 P . 4T
2 D . 6TD éch	2 R . 1C mll.
3 D pr P et gagnent.	

Diag. 139. N° 3.

1 D . 7FD	1 R . 1F
2 D . 7D	2 T . 2R
3 D . 5FR éch	3 R . 1R
4 D . 5TR éch	4 R . 1F ou (A B)
5 D . 6CR	5 T . 1R
6 D . 6FR éch	6 R . 1C
7 R . 2D	7 P . 6R éch
8 R . 2R et gagnent.	

(A)

	4 R . 1D
5 D . 5CD	5 T . 3R
6 D . 5D éch	6 R . 2R
7 R . 4FR	7 P . 6R
8 R . 5FR	8 T . 3FR éch
9 R . 5R	9 P . 7R
10 D . 5FD éch	10 R . 2D
11 D . 4D éch	11 R . 1R
12 D . 4TD éch	12 R . 1D
13 D . 5TD éch	13 R . 2R
14 D . 7FD éch	14 R . 1R
15 R . pr T et ils gagnent.	

(B)

	4 R . 2D
5 D . 5CD éch	5 R . 3D
6 D . 6TD éch	6 R . 2D
7 D . 4TD éch	7 R . 2FD
8 D . 1D	8 T . 4R
9 D . 2D	9 T . 3R
10 D . 4D	10 T . 2R
11 D . 5D	11 T . 1R
12 D . 5FD éch	12 R . 2D
13 D . 5CD éch	13 R . 1D
14 D . 6FD	14 T . 2R
15 R . 2F	15 P . 6R éch
16 R . 2R	16 T . 1R
17 D . 6D éch	17 R . 1FD
18 R . 1F	18 P . 7R éch
19 R . 1R et gagnent.	

Si le P du Noir n'était qu'à une ou deux cases de D, les Blancs ne pourraient pas gagner.

Diag. 140. N° 4.

1 D . 3R	1 T . 7FD
2 R . 2T	2 R . 7C
3 D . 1CR	3 R . 7T
4 R . 3C	4 R . 7C
5 R . 3F	5 R . 7T
6 R . 3R	6 R . 7C
7 R . 4R	7 R . 7T
8 R . 3D	8 T . 7CD
9 D . 4D	9 R . 8C
10 R . 3F	10 R . 8T
11 D . 7TD éch	11 R . 8C
12 D . 1CR éch	12 R . 7T
13 D . 1D	13 T . 7FR mll
14 D . 4TD éch	14 R . 8C
15 D . 4R éch	15 R . 7T
16 D . 6R échec et ils gagnent.	

ARTICLE II.

TOUR CONTRE PIONS ET CONTRE PIÈCES ET PIONS

CHAPITRE I.

Tour contre 1 Pion.

PRINCIPES.

167. I. Un Pion soutenu de son Roi, qui ne peut être attaqué par le Roi adverse, peut imposer à l'adversaire le sacrifice de sa Tour (diag. 142), mais en général, il doit succomber (diag. 141).

II. Un Pion peut gagner contre la Tour, dans des positions exceptionnelles (diag. 143).

III. Il peut donc, suivant les cas, gagner, perdre ou remettre.

iag. 141. Noirs.



3lancs.

168. *Jugement préalable* diag. 141). Les Blancs gagnent oujours. « Gain pour les Blancs, ui ont le temps d'attaquer effiacement le P avec T et R contre oi. » (Voir solution n° 1).

)iag. 143. Noirs.



ıancs.

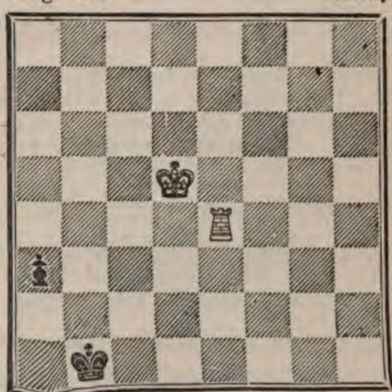
170. *Jugement préalable*

Diag. 142. Noirs.

Blancs.

169. *Jugement préalable* (diag. 142). Remise toujours. « La Tour n'a d'autre ressource que de se sacrifier pour le Pion, donc remise. » (Evident).

Diag. 144. Noirs.



Blancs.

171. *Jugement préalable*

(diag. 143). Les Noirs gagnent toujours. « La Tour même en se sacrifiant ne peut empêcher le Pion de damer. »

(Voir solution nº 2).

(diag. 144.) Trait aux Blancs. Ils gagnent. « En deux coups le R blanc arrivera à 3CD; si le P joue, il devient C pour ne pas être maté, et si c'est le Roi qui joue, le Pion sera pris par l'attaque des pièces blanches.

(Voir solution nº 3).

SOLUTIONS DU CHAPITRE I.

Diag. 141 Nº 1.

Trait aux Blancs.

Nous devons à M. Lepeytre de Marseille, la solution suivante plus courte et plus logique que toutes celles publiées jusqu'ici

Blancs.	Noirs.
1 T . 5CR	1 R . 3R
2 R . 8D	2 R . 3D
3 R . 8F	3 P . 4F
4 R . 7C	4 P . 5F
5 R . 6C	5 P . 6F
6 T . 5FD et gagnent.	

Trait aux Noirs.

	1 R . 4D
2 R . 7D	2 P . 4F
3 T . 5CR échec	3 R . 5D
4 R . 6F	4 P . 5F
5 R . 5C	5 P . 6F
6 R . 4C	6 P . 7F
7 T . 1CR et gagnent.	

Diag. 143 Nº 2.

1 T . 8R	1 R . 2D
2 R . 3R	2 P fait D et gag.

Diag. 144. Nº 3.

1 R . 4F	1 P . 7T
2 R . 3C	2 P fait C échec
3 R . 3F	3 C . 7FD

Si le Roi allait à 2T, on jouerait T . 4CD, et ensuite T . 2CD

4 T . 2R	4 C . 6TD
5 R . 3C et gag.	

CHAPITRE II.

Tour contre deux Pions unis ou doublés.

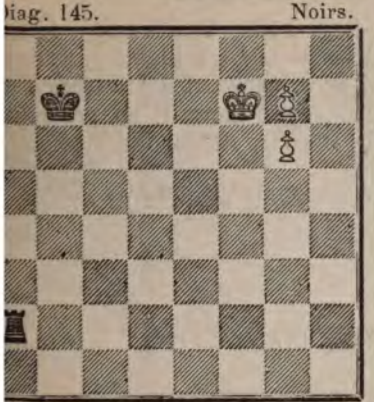
PRINCIPE 1.

172. Deux Pions unis, s'ils sont accompagnés de leur Roi, présentent une certaine probabilité de victoire.

PRINCIPE 2.

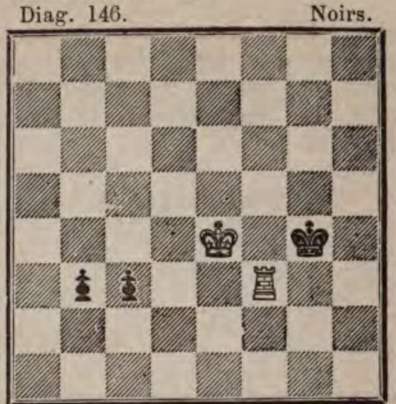
173. Arrivés à la 6e case, si le Roi adverse est éloigné, ils sont invincibles; la Tour ne peut empêcher un des deux de faire dame.

Diag. 145. Noirs.



Blancs.

Diag. 146. Noirs.



Blancs.

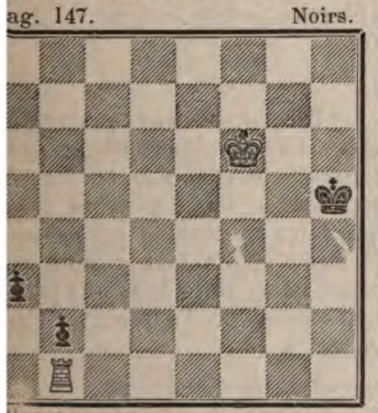
174. *Jugement préalable* (diag. 145). Les Blancs gagnent toujours. « Les Blancs, en marchant sur la Tour, gagneront un temps qui leur permettra d'arriver à 7TR au secours des pions; et ils gagneront.

« De là, la conséquence que, si la T était primitivement à 2TD ou sur la 8e traverse des Noirs, les Blancs ne pourraient plus gagner de temps, et il y aurait remise. » (Voir solution n° 1).

175. *Jugement préalable* (diag. 146). Trait aux Noirs. Ils gagnent « en vertu du principe 2. »

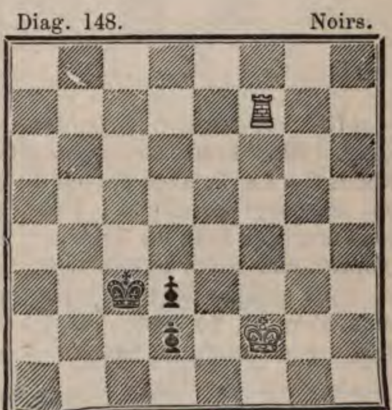
(Voir solution n° 2).

Diag. 147. Noirs.



Blancs.

Diag. 148. Noirs.



Blancs.

176. *Jugement préalable*

177. *Jugement préalable*

(diag. 147). Trait aux Blancs. Remise. « Ici les Blancs, en tenant toujours les Noirs sous le mat, les empêcheront de damer. »

(Voir solution nº 3).

(diag. 148). Trait aux Blancs. Remise « la T blanche, par des échecs, arrivant à la colonne du Roi, et se mettant en prise par le P . 7D, ce qui fait remise. »

(Voir solution nº 4).

Diag. 149. NOIRS.



Blancs.

Diag. 150. Noirs.



Blancs.

178. *Jugement préalable* (diag. 149). Trait aux Blancs. Remise. « La T, avec l'appui de son R, peut prendre un Pion, mais non sans faire les Noirs pat. D'après une autre combinaison, la T est obligée de se sacrifier, mais alors il ne reste que les Rois sur le champ de bataille. »

(Voir solution nº 5).

179. *Jugement préalable* (diag. 150). Trait aux Blancs. Remise. « Si les Blancs font dame, ils sont matés; ils ne peuvent donc que faire un cavalier par échec; la Dame qu'ils font ensuite est prise, et on reste dans une position remise de Tour contre Cavalier. »

(Voir solution nº 6).

Diag. 151. Noirs.



Blancs.

180. *Jugement préalable* (diag. 151). Trait aux Noirs. Ils gagnent. Au 1er coup, ils prennent un Pion; l'autre nuit plus qu'il ne sert à son Roi.

(Voir solution n° 7).

Diag. 152. Noirs.



Blancs.

181. *Jugement préalable* (diag. 152). Trait aux Blancs. Remise. « Les Noirs peuvent faire remise, soit en sacrifiant leur T pour les Pions, soit en les prenant pour faire pat. »

(Voir solution n° 8).

Diag. 153. Noirs.



Blancs.

182. *Jugement préalable* (diag. 153). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Les Blancs, en

Diag. 154. Noirs.

Blancs.

183. *Jugement préalable* (diag. 154). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Le Roi blanc

jouant T . 8TR, forcent les Noirs à faire un C, et la position devient intéressante et instructive. » (Voir solution nº 9).

gagne en plaçant son advers sous le mat. Le C que les N sont forcés de faire sera pris. (Voir solution nº 10).

SOLUTIONS DU CHAPITRE II.

Diag. 145. Nº 1.

BLANCS.	NOIRS.
	1 T . 7FR éch
2 R . 6R	2 T . 7R éch
3 R . 5FR	3 T . 7FR éch
4 R . 4R	4 T . 7R éch
5 R . 4FR	5 T . 1R mll
6 R . 5CR	6 R . 2FD
7 R . 6TR	7 R . 2D

8 R . 7TR et gagnent.

Diag. 146. Nº 2.

	1 P . 7C
2 T . 1FR	2 P . 7F
3 T . 1CR éch	3 R . 6T
4 R . 3F	4 PC fait D et

gagnent.

Diag. 147. Nº 3.

1 R . 5F	1 R . 5T
2 R . 4F	2 R . 6T
3 R . 3F	3 R . 7T
4 R . 3R	4 R . 6C
5 T . 1CR échec	5 R . 7T
6 T . 1CD	

Nulle.

Diag. 148. Nº 4.

1 T . 7FD échec	1 R . 5D
2 T . 7D échec	2 R . 5R
3 T . 7R échec	3 R . 4FR
4 T . 1R	

Remise.

Si le R noir avait joué 5FR, la T blanche aurait de nouveau donné échec à 7FR, et si les Noirs alors venaient à jouer sur la ligne du C, ils auraient perdu.

Diag. 149. Nº 5.

1 T . 3TR éch	1 R . 7CD
2 R . 4FD	2 P . 6CD
3 T . 2TR échec ou (A)	3 R . 6TD
4 R . 3FD	4 P . 7CD

Si la Tour prenait le Pion; le Roi noir serait pat.

5 R . 2FD	5 R . 7TD
6 T . 1TR	6 P . 6T
7 T . 1R	7 P fait D échec
8 T pr D	Pat.

(A)

3 R . 4CD	3 R . 7TD
4 T . 2TR échec	4 R . 8TD
5 R . 3TD	5 P . 7C
6 T . 1TR échec	6 P fait D
7 T pr D échec	7 R pr T
8 R pr P	

Remise.

Diag. 150. Nº 6.

1 P . 7C	1 T . 8CR
2 PC fait C éch	2 R . 2F
3 P . 8T fait D	3 T . 8T échec
4 R 5C	4 T pr D

Remise.

Diag. 151. Nº 7.

	1 T . 4CD échec
2 R . 7T	2 R . 2F
3 R . 8T	3 T pr P
4 P . 7T	4 R . 6C
5 R . 8C	5 R . 6T éch déc
6 R . 8T	6 T . 4TR et gag.

Cette solution nous est donnée par M. Lepeytre de Marseille.

Diag. 152. Nº 8.

1 R . 7C	1 T . 1FR
2 R . 6T	2 R . 3F
3 R . 7T	3 T . 1CD
4 P fait D échec	4 T pr D
5 P . 7C	5 T . 2FR
6 R . 8T	6 T pr P

Et le R blanc est Pat.

Diag. 153. Nº 9.

1 T . 8TR	1 R . 4TD
2 R pr P	2 P fait C échec
3 R . 2CD	3 C . 7D
4 T . 4TR	4 R . 4CD ou (A, B).
5 R . 3FD	5 C . 8CD éc ou C
6 R . 2FD	6 C . 6TD échec
7 R . 3CD	7 C . 8CD

8 T . 2TR et gagnent.

(A)

	4 C . 6FR
5 T . 4FR	5 C . 8R mll
6 R . 3FD	6 C . 7CR
7 T . 4R	7 R . 4CD

8 R . 2D et gagnent.

(B)

	4 C . 8FR
5 R . 3FD	5 C . 6CR mll
6 T . 4CR	6 C . 8FR
7 R . 3D	7 C . 7TR
8 T . 3CR	8 C . 8FR

9 T . 2CR et gagnent.

(C)

	5 C . 6FR
6 T . 3TR	6 C . 8CR

7 T 3R et gagnent.

Diag. 154. Nº 10.

1 R . 3C mll	1 P fait C échec
2 R pr P	2 C . 7F échec
3 R . 3F.	

Si le C va à la 3TR, les Blancs jouent le R . 3C, et l Cav. est évidemment perdu; et si le C retourne dans le coin, les Blancs jouent un coup de repos, par exemple: T . 2TD, et le C est perdu de même.

CHAPITRE III.

Tour contre trois ou quatre Pions.

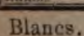
184. Principe I. — Généralement trois Pions gagnent contre la Tour.

Principe II. — Lorsque les Rois sont éloignés, trois Pions unis sont invincibles.

Principe III. — Quand la Tour peut placer le Roi adverse sous le mat, elle obtient la nullité.

Principe IV. — Quatre Pions unis gagnent. La dernière étude de ce chapitre est une curieuse exception.

Diag. 155. Noirs.


Blancs.

Diag. 156. Noirs.

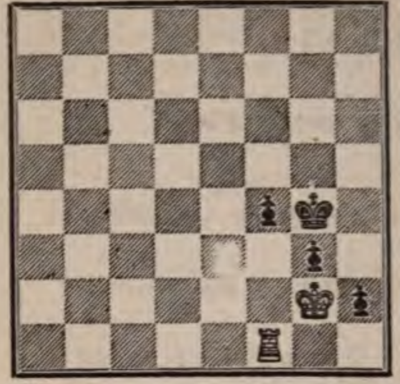

Blancs.

185. *Jugement préalable* (diag. 155). Trait aux Blancs. Ils gagnent en jouant P . 6C. « Si leur R était à 1TR, la partie serait nulle, à cause de l'échec donné par la T, prenant le Pion de la T. »

186. *Jugement préalable* (diag. 156). Remise toujours. « Etant obligés de surveiller le PTR, les Blancs ne peuvent attaquer efficacement le PFR. »

(Voir solution n° 1).

Diag. 157. Noirs.



Blancs.

187. *Jugement préalable* (diag. 157). Les Noirs gagnent toujours. « Ils restent avec R et P contre R dans une position de gain. »

(Voir solution n° 2).

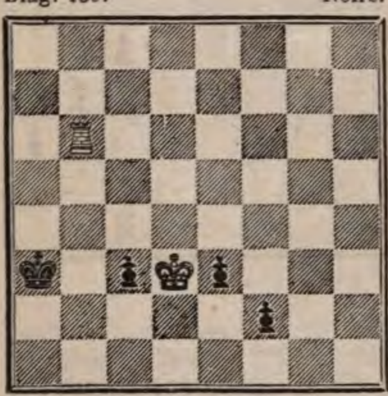
Diag. 158. Noirs.

Blancs.

188. *Jugemeut préalable* (diag. 158). Trait aux Blancs. Remise. « Ils ne cesseront pas de tenir le R noir sous le mat. »

(Voir solution n° 3).

Diag. 159. Noirs.



Blancs.

189. *Jugement préalable* (diag. 159). Trait aux Blancs. Remise. « Le R blanc commence

Diag. 160. Noirs.

Blancs.

190. *Jugement préalable* (diag. 160). Trait aux Blancs. Remise. « Le R blanc se rend

ar arrêter les deux Pions unis, ais la T fait échec perpétuel. »

(Voir solution n° 4).

à 3TR pour contenir les Pions ; d'un autre côté la Tour, par échec, conduit le R noir à 7R, puis à 7FD et fait la loi sur la 1re ligne. » (Voir solution n° 5).

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

Diag. 156. N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 T . 2FR	1 R . 3F
2 R . 4F	2 R . 3C

Si le R allait à 3 R, les Blancs lui donneraient échec T . 2R, et si le R allait à 3F, les Blancs ne gagneraient meme pas.

3 T . 2R	3 R . 2F

Si le R allait à 4T, on jouerait au quatrième coup, T . 6R.

4 T . 5R	4 R . 3C
5 T . 6R échec	5 R . 2C
6 T . 6D	

Si on jouait R . 5C, les Noirs avanceraient le Pion de la T.

	6 R . 2F

En jouant R . 2T, les Noirs perdraient. (Voyez A.

7 T . 6TR	7 R . 2C
8 T . 5TR	

Si l'on jouait le Roi 5C, au huitième coup, les Noirs joueraient P . 5F et obtiendraient la remise, puisque les Blancs seraient forcés d'abandonner la T.

	8 R . 3C
9 T . 5CR éch	9 R . 3T
10 T . 8CR	

Si les Blancs prenaient le Pion du F avec la T ou avec le R, les Noirs gagneraient en jouant P . 7T.

	10 R . 2T
11 T . 8D	11 R . 3C
12 T . 6D, éch.	12 R . 2F

Et la partie doit être remise.

A

	6 R . 2T
7 R . 5C	7 R . 2C
8 T . 6CR, éch.	8 R . 2F
9 T . 6TR, éch.	9 R . 2C
10 T . 5TR et gagnent.	

Diag. 157 N° 2.

	1 P . 6F, éch.
2 T pr P	2 P fait D, éch.
3 R pr P	3 R pr T
4 R . 1C	4 P . 7C
5 R . 2T	5 R . 7F et gagnent.

Diag. 158. N° 3.

1 T . 6TD	1 P . 6CD
2 R . 6FD	2 R . 1CD
3 T . 3TD	3 P . 5FD
4 T . 5TD	4 P . 6FD ou (A
5 T . 5CD, éch.	5 R . 1FD
6 T . 5TR	6 R . 1CD
7 T . 8TR, éch.	7 R . 2TD
8 T . 7TR, éch.	8 R . 3TD
9 T . 8TR	

Remise.

(A)

	4 P fait D
5 T pr D	5 P . 7CD
6 T . 1TR	6 P . 6FD
7 R . 6CD	

Remise.

Diag. 159. N° 4.

1 R . 2R	1 P . 7FD
2 T . 6FD	2 R . 7CD
3 T . 6CD, éch.	3 R . 6FD
4 T . 6FD, éch.	4 R . 7C
5 T . 6CD, éch	5 R . 7T
6 T . 6TD, éch.	

Remise.

Diag. 160. N° 5.

1 R . 3T	1 R . 4F
2 T . 5CD, éch.	2 R . 5R
3 T . 4C, éch.	3 R . 6F
4 T . 3C, éch.	4 R . 7R
5 T . 2C, éch.	5 R . 6D
6 T . 1C	6 R . 7F
7 T . 1TD	

Remise.

CHAPITRE IV.

Tour et Pion contre Fou.

PRÉAMBULE.

191. On a cru longtemps que cette fin de partie est une remise de sa nature, comme tant d'autres; mais les travaux consciencieux de M. Centurini et les analyses plus récentes de M. Bernhard de Guretzky-Cornitz ont prouvé qu'il faut admettre tout le contraire.

Nous ne pouvons ici entrer dans tous les détails; ce que nous en dirons suffira pour en donner une idée; nous le croyons du moins.

Diag. 161. Noirs.



Blancs.

192. *Jugement préalable* (diag. 161). Les Blancs gagnent. « Le but des Blancs est de porter leur R en 5e ligne et d'avancer le Pion sous la protection du Roi. Alors, ils seront en mesure de gagner, soit en forçant le Fou, soit en damant le Pion, soit même en échangeant la Tour contre le Fou, sauf à damer ensuite; le principal point de mire, c'est d'interdire par le jeu de la Tour la case où les cases où le F pourrait donner échec. Philidor n'avait pas cru la chose possible, quand le P est poussé à 5D.

(Voir solution n° 1).

Diag. 162. Noirs.



Blancs.

193. *Jugement préalable* (diag. 162). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Par une manœuvre qui avait échappé à Philidor, la T parvient à permettre aux Blancs R . 5R ou, suivant les cas, R . 5FD, ce qui, d'après Philidor même, procure aux Blancs la victoire. »

(Voir solution n° 2).

Diag. 163. Noirs.

Blancs.

194 . *Jugement préalable* (diag. 163). Remise toujours. « Ayant le trait, le Fou noir, par son intervention, forcera la prise du Pion blanc ou son immobilité.

(Voir solution n° 3).

Diag. 164. Noirs.





Blancs.

195. *Jugement préalable* (diag. 164). Les Blancs gagnent

Diag. 165. Noirs.

Blancs.

196. *Jugement préalable* (diag 165). Les Blancs gagnent

toujours. « Le Pion central du Roi, de la Dame et des Fous à sa 4e case, va à dame forcément. »

(Voir solution n° 4).

toujours. « En règle génér le Pion des Cavaliers ga toujours avec et sans le tr Souvent les Blancs forcen position gagnante de T co F. (Voir page 44).

(Voir solution n° 5).

Pion de la Tour.

197. Une controverse, qui ne nous semble pas terminée, s'est élevée au sujet du P des Tours. Vu le peu d'importance que présente ici la théorie, et le partage d'opinion entre des analystes tels que Calvi d'abord, puis Kling et Horwitz et enfin Bernhard de Guretzky Cornitz, on voit assez combien il est difficile de généraliser en pareil cas, et que le résultat est encore une affaire qui dépend de la position plutôt que de la différence des forces rivales. Les amateurs qui voudront prendre connaissance de ces débats devront consulter le *Schachzeitung de Leipsig* 1863, pages 69 et ~~ventes~~ suivantes.

Diag. 166. Noirs.

Blancs.

198. *Jugement préalable* (diag. 166). Les Blancs gagnent toujours. « Cette position, donnée comme nulle par M. Calvi, a été démontrée gagnée pour les Blancs par M. Guretzky Cornitz. La résistance du Fou contre l'avance du Pion est annulée par les pièces blanches, en sorte que le P arrivera à dame lorsque le R noir sera chassé du coin. (Voir solution n° 6).

SOLUTIONS DU CHATITRE IV.

Diag. 161. N° 1.

BLANCS. NOIRS.

1 T . 1TD. Contrairement à l'opinion de Philidor vous pouvez g gner également en jouant 1P . 5D (Voir la solution n° 2).

| 1 F . 1CD
2 T . 6TD éch | 2 F . 3D. Si 2R 2D . 3R . 5D gagnent.
3 T . 6CD, ce coup fera avancer victorieusement votre Roi.
| 3 R . 2D
4 R . 5D | 4 F . 6CR
5 T . 7CD éch | 5 F . 2FD
6 T . 7TD | 6 R . 1F
7 R . 6F et la partie est gagnée, soit en avançant le P, soit en forçant le Fou, soit en le prenant pour la Tour.

Diag. 162. N° 2.

1 T . 1TD | 1 F . 6CR
2 T . 7TD éch | 2 R . 3D
3 T . 6TD éch | 3 R . 2D
4 T . 6CR | 4 F . 8R (ou A)
5 R . 4D | 5 F . 5CD (Si 5F 7D, les Blancs gagnent en poussant le P.
6 T . 1CR | 6 R . 3D (ou B)
7 T . 1FD | 7 F . 7D (Si 7R 2D, vous jouez 8T . 1CD) ou C
8 T . 6FD échec | 8 R . 2D
9 T . 2FD | 9 F . 8R (Si 9F . 5FR 10T . 2FR; et si 9F . 3TR 10 T . 2CR gagnent).
10 R . 5FD | 10 F . 6CR (Si 10 F . 5TR 11 T . 2R).
11 T . 2CR | 11 F . 3D éch
12 R . 4D | 12 F . 1FR
13 T . 3CR | 13 F . 5CD
14 T . 3CD | 14 F . 8R
15 R . 5R et gagnent.

(A)

| 4 F . 1CD
5 R . 4D | 5 F . 2TD éch
6 R . 5R | 6 F . 1CD éch
7 P . 6D et gagnent.

(B)

| 6 F . 8FR (Si 6F 6TD 7T . 7CR échec et gagnent).
7 T . 2CR | 7 F . 5CD
8 T . 2CD, voyez variante principale au 10e coup.

C

| 7 R . 2D
8 T . 1CD . | 8 F . 7D
9 T . 2CD | 9 F . 5FR
10 T . 7CD éch | 10 R . 3D
11 T . 6CD éch | 11 R 2D
12 T . 6FR comme ci-dessus.

Diag. 163. N° 3.

| 1 F . 7FR
2 T . 2CD ou A | 2 F . 6CR éch
3 R . 5FR | 3 R . 2R
Nulle.

A

2 P . 7R | 2 R . 2F
3 R . 6D | 3 F . 5TR
4 T . 7D | 4 F . 4CR
5 R . 7F | 5 F . 5TR. Le Fou pourrait également prendre le P.
6 R . 8D | 6 F . 4CR
Nulle.

Diag. 164. N° 4.

1 T . 1FR | 1 F . 3D
2 T . 5FR | 2 F . 6TD
3 T . 5D | 3 F . 7CD
4 R . 4R | 4 F . 6TD
5 R . 5R | 5 F . 4FD
6 R . 6R | 6 F . 3CD ou A
7 T . 5CR | 7 F . 2FD ou B
8 T . 8CR | 8 F . 3CD
9 T . 8FD éch | 9 R . 2C
10 R . 7D et gagnent.

A

| 6 F . 5CD
7 T . 5CD | 7 F . 6TD
8 T . 3CD | 8 F . 4FD (Si 8F 3D . 8T . 6CD échec).
9 T . 8CD | 9 F . 6TD
10 T . 8FD éch | 10 R . 2C
11 R . 7D | 11 R . 3C
12 T . 6FD éch | 12 R . 4T
13 R . 6R | 13 R . 5C
14 R . 5D et gagnent.

B

| 7 F . 4FD
8 T . 8CR | 8 F . 3CD
9 T . 8FD éch | 9 F . 2FD
10 P . 5F | 10 R . 2C
11 R . 7D et gagnent.

Diag. 165. N° 5.

1 P . 7C | 1 R . 2T
2 T . 7FR | 2 F . 6FD ou A
3 P fait D échec | 3 R pr D
4 R . 6C et gagnent.

A

| 2 F pr P
3 T . 7FD | 3 R . 1C
4 R . 6C et gagnent.

Diag. 166. N° 6.

| 1 F . 4FR
2 R . 5C | 2 F . 8CD
3 R . 6T | 3 R . 1C
4 T . 7CR éch | 4 R . 1F
5 P . 4TR | 5 F . 5R
6 T . 5CR | 6 R . 2F
7 T . 3CR | 7 F . 7FD
8 R . 5T | 8 R . 3F ou A
9 T . 5CR | 9 F . 8D échec
10 R . 6T | 10 R . 2F (Si 10F 6FR 11 T . 1CR 11 F . 7R 12 T . 2CR et gagnent.
11 T . 7CR éch | 11 R . 3F
12 T . 1CR | 12 F . 7R
13 T . 2CR | 13 *ad libitum*
14 T . 2FR et gagnent.

A

| 8 F . 8D échec (Si 8 F . 5R 9 R . 5C 9 R . 2C 10 R . 4FR éch déc. 10 F . 3C 11 P . 5TR et gagnent).
9 R . 5C | 9 R . 2C
10 T . 3FD | 10 F . 7R
11 P . 5TR | 11 F . 8FR
12 P . 6TR éch | 12 R . 2T
13 T . 7FD éch | 13 R . 1T
14 P . 7TR et gagnent.

CHAPITRE V.

Tour et Pion contre Cavalier.

199. *Observation préliminaire.* Nous avons démontré, page 62 et suiv., combien le C a de peine à faire partie nulle contre la T. Il est hors de doute qu'ayant encore à combattre, en plus, l'avancement d'un P et à sauver son R du mat, le C ne peut suffire pour annuler la partie, à moins d'un cas extraordinaire.

Diag. 167. Noirs.

Blancs.

200. *Jugement préalable* (dig. 167). Les Blancs gagnent toujours. « Tenir la Tour sur la colonne de la TD; puis manœuvrer avec le R jusqu'à ce que le R noir soit obligé d'aller dans le coin pour ne pas laisser appro cher son adversaire et enfermer le C noir. »

(Voir solution n° 1).

Diag. 168. Noirs.



Blancs.

201. *Jugement préalable* (diag. 168). Remise toujours. « Le Roi ne peut être séparé du Pion, lequel ne peut avancer et qui sera pris si la T quitte la 3e rangée.

(Voir solution n° 2).

SOLUTIONS DU CHAPITRE V.

Diag. 167. N° 1.

Trait aux Noirs.

BLANCS.	NOIRS.
	1 C . 3FD
2 T . 3TD	2 C . 2TD
3 T . 2TD	3 C . 3FD
4 T . 1TD	4 C . 2TD
5 R . 5D	5 C . 4CD
6 R . 5R	6 C . 2TD ou (A)
7 R . 6D	7 C . 1FD éch
8 R . 7D	8 C . 2TD
9 R . 8D	9 C . 3FD éch
10 R . 8F	10 R . 2T
11 R . 7F	11 C . 1CD
12 T . 4TD	12 C pr P éch
13 R . 6F et gagnent.	

A

	6 C . 2FD
7 P . 7T	7 R . 2C
8 R . 6FR	8 R . 1T
9 R . 7R	9 C . 4CD
10 R . 7D	10 C pr P
11 T . 1CD et gagnent.	

Diag. 168. N° 2.

1 R . 2C	1 R . 7R
2 T . 3CR	2 C . 4FR
3 T . 3TR	3 C . 5D

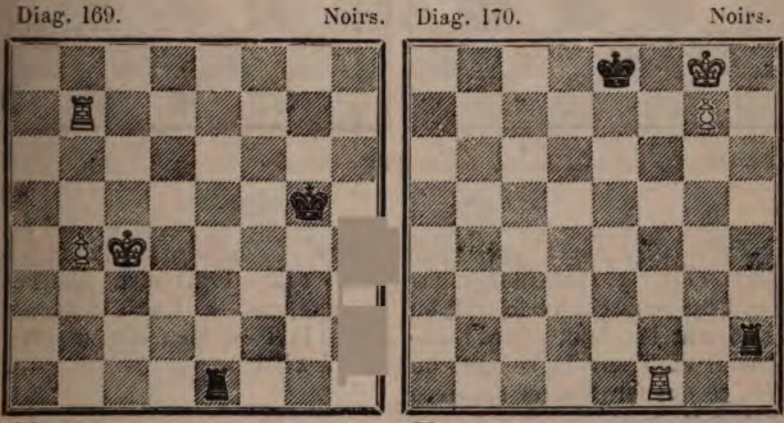
Nulle.

CHAPITRE VI.

Tour contre Tour et Pion.

202. La Tour et le Pion gagnent généralement contre la Tour ; si cependant le Roi adverse parvient à se placer en face du Pion et qu'il joue la Tour avec beaucoup de circonspection, la partie est ordinairement remise.

Diag. 169. Noirs. Diag. 170. Noirs.



Blancs. Blancs.

203. *Jugement préalable* (diag. 169). Les Blancs gagnent

204. *Jugement préalable* (diag. 170). Les Blancs gagnent

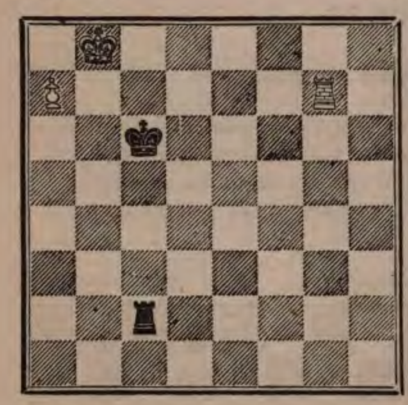
toujours. « Les Blancs gagnent ici par T . 7FR, car la T empêche le R noir de passer la colonne du F du R, et le P va à dame accompagné du R, la T noire ne pouvant empêcher d'avancer. Si les Noirs ont le trait, T . 7D fera aussi gagner. »

(Evident).

toujours. « La T chassera le R noir à gauche, pour sauvegarder le P; puis le R blanc, alternant les lignes du F et du C, viendra se placer sur la ligne du C, couvrir l'échec avec sa T et le P fera D. »

(Voir solution n° 1).

Diag. 171. Noirs.



Blancs.

Diag. 172. Noirs.



Blancs.

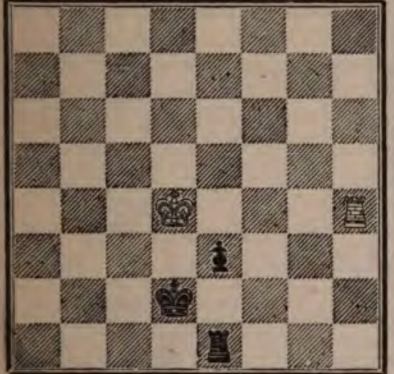
205. *Jugement préalable* (diag. 171). « Les Blancs gagnent toujours contre le trait en réunissant les deux pièces blanches R et T sur la colonne du CD, ce qui fera opérer l'arrivée du P à D. »

(Voir solution n° 2).

206. *Jugement préalable* (diag. 172). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « La T blanche gagne la T ou bien elle se placera à 2FR. »

(Voir solution n° 3).

Diag. 173. Noirs.



Blancs.

207. *Jugement préalrble* (diag. 173). Les Noirs gagnent toujours. « La T noire se prépare à aller à la case 5TD, si on prend le Pion, ou bien celui-ci avance, gagnant. »

(Voir solution nº 4).

Diag. 174. Noirs.



Blancs.

208. *Jugement préalable* (diag. 174). Les Blancs gagnent toujours. « Si les Noirs ont le trait, la T blanche éloignera le R noir par le sacrifice d'un pion; puis le R blanc marchera sur la T noire et gagnera. »

(Voir solution nº 5).

Diag. 175. Noirs.



Blancs.

209. *Jugement préalable* (diag. 175). Remise toujours.

Diag. 176. Noirs.



Blancs.

210. *Jugement préalable* (diag. 176). Remise toujours,

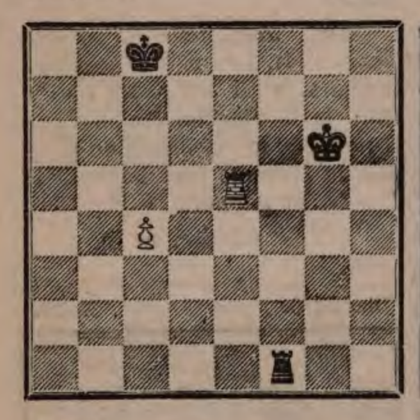
« (Les Noirs font remise parce que leur Roi est devant le Pion. La Tour noire ne doit quitter l'horizontale qu'elle occupe que lorsque le Pion sera poussé à la 6e case et doit jouer de façon à pouvoir faire des échecs. »

Voir solution no 6).

« parce que le Roi noir se trouve en face du Pion. »

(Evident).

Diag. 177. Noirs.



Blancs.

Diag. 178. Noirs.



Blancs.

211. *Jugement préalable* (diag. 177). Remise toujours. « Cette position est nulle, parce que le Roi noir se trouve en face du Pion et que sa T empêche le R blanc d'avancer. Si les Blancs proposent l'échange des T, les Noirs l'acceptent et la partie est remise. » (Evident).

212. *Jugement préalable* (diag. 178). Remise toujours. « Les Blancs, même avec le trait, ne peuvent empêcher les échecs de la Tour noire. »

(Evident).

Diag. 179. Noirs.



Blancs.

213. *Jugement préalable* (diag. 179). Trait aux Blancs « Le Roi blanc parvient à attaquer efficacement le Pion avec son Roi ou avec Roi et Tour. »

(Voir solution nº 7).

Diag. 180. Noirs.

Blancs.

214. *Jugement préalable* (diag. 180). Trait aux Noirs. Ils gagnent. « La Tour noire parvient à éloigner le Roi blanc, ce qui permet au P d'arriver à sa 7e case soutenu par son Roi. »

(Voir solution nº 8).

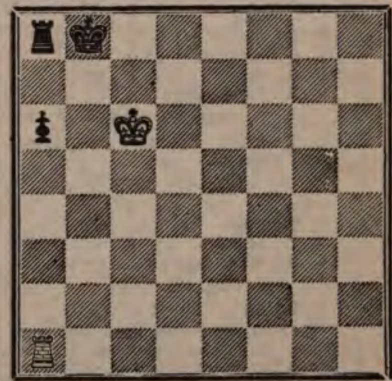
Diag. 181. Noirs.



Blancs.

215. *Jugement préalable* (diag. 181). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « La T blanche se

Diag. 182. Noirs.



Blancs.

216. *Jugement préalable* diag. 182). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « En plaçant les

placera sur la ligne de son CR donnant aux Noirs le choix entre la perte de leur T ou laisser aller le P à Dame. »

(Voir solution nº 9).

Noirs sous le mat, les Bla gagnent la Tour. »

(Voir solution nº 10).

SOLUTIONS DU CHAPITRE VI.

Diag. 170. Nº 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 T . 4FR	1 T . 8TR
2 T . 4R éch	2 R . 2D
3 R . 7F	3 T . 8 R éch
4 R . 6C	4 T . 8CR éch
5 R . 6T	5 T . 8TR éch
6 R . 5C	6 T . 8CR éch
7 T . 4CR et gagnent.	

Diag. 171. Nº 2.

	1 T . 7CD éch
2 R . 8F	2 T . 7TD
3 T . 7FD éch	3 R . 3C
4 T . 7CD éch	4 R . 3F
5 R . 8C et gagnent.	

Diag. 172. Nº 3.

1 T . 2FD éch	1 R . 3D ou (A)
2 R . 8D	2 T pr P
3 T . 2D échec	3 R . 3R
4 T . 2R, échec et gagnent la T.	

(A)

	1 R . 2C
2 T . 2FR	2 T . 8TR
3 R . 7F	3 T . 2TR éch
4 R . 6R	4 T . 1TR
5 R . 7D	5 T . 2TR
6 R . 8D et gagnent.	

Diag. 173. Nº 4.

1 T . 3TR | 1 T . 8TD et gagnent aisément.

Diag. 174. Nº 5

	1 R . 4F
2 T . 8TR	2 R pr P
3 T . 8FD éch	3 R . 4C
4 R . 4D et gagnent.	

Diag. 175. Nº 6.

1 P . 5R | 1 T . 3CD

En conservant cette ligne avec leur Tour, les Noirs empechent le Roi blanc d'avancer; mais s'ils quittaient cette méme ligne avant que les Blancs eussent poussé leur Pion, ils perdraient la partie. Voir (A).

2 T . 7TD | 2 T . 3FD

Ils ne doivent qnitter cette ligue avec leur Tour, qu'au moment où les Blancs pousseront leur Pion.

3 P . 6R | 3 T . 8FD

S'ils avaient donné échec, ils auraient perdu la partie.

4 R . 6F | 4 T . 8FR, éch

Ils doivent continuer de faire des échecs, pour que les Blancs abandonnent leur Pion; et au moment où le Roi blanc viendra sur leur Tour, elle attaquera le Pi n et le prendra.

Remise.

(A)

	1 T . 8TD mauv.
2 R . 6F	

Si les Blancs avaient joué leur Roi en face du Roi noir, ils auraient pu se remettre dans la position de la remise en donnant l'échec avec leur Tour.

| 2 T . 8FR, éch

S'ils avaient donné échec à la case 3TD; les Blancs auraient couvert cet échec avec leur Pion; et si, au lieu de ce coup, ils eussent joué R . 1D, il aurait fallu alors donner échec avec la Tour et jouer ensuite R . 7R.

3 R . 6R | 3 R . 1F

S'ils avaient laissé leur Roi à la même place, il aurait fallu donner échec et faire l'échange des Tours.

4 T . 8TR éch	4 R . 2C
5 T . 8R	

Si les Blancs jouaient tout autre coup, la partie serait remise.

	5 T . 8R
6 R . 7D	6 R . 2F

S'ils avaient joué T . 8D, échec, il aurait fallu jouer R . 7R.

7 P . 6R éch | 7 R 2C

S'ils avaient joué R . 6F, les Blancs auraient dû jouer T . 8FR, échec, et pousser le Pion le coup suivant.

8 R . 7R |

Si les Blancs avaient joué P . 7R, la partie aurait été remise.

	8 T . 7R
9 T 8D	9 T . 8R
10 T . 2D	10 T . 6R
11 T . 2CR éch	11 R . 2T

12 R . 7F	12 T . 6FR éch
13 R . 8R	13 T . 6R
14 P . 7R	14 T . 6D

Ils jouent ce coup pour empêcher le Roi blanc de sortir à sa gauche, et pour le faire rentrer par un échec, en cas qu'il sorte par la droite.

15 T . 2FD	15 R . 2C
16 T . 7FD	16 T . 7D
17 T . 7D	17 T . 7CD
18 T . 1D	18 T . 1CD éch
19 R . 7D	19 T . 2CD éch
20 R . 6R	20 T . 3CD éch
21 T . 6D	21 T . 1CD
22 T . 8D et gagnent.	

Diag. 179. N° 7.

1 T . 3TR

Seul coup pour faire partie nulle.

	1 T . 7D
2 T . 3CR	2 T . 8D
3 T . 3TR	3 P . 7D
4 T . 3FD éch	4 R . 7C
5 T . 3CD éch	5 R . 7T
6 R . 3F	

Nulle.

Diag. 180. N° 8.

	1 T . 6D mll.
2 T . 8FD	2 T . 2D
3 T . 6FD mll.	3 T . 2CD éch
4 R . 2T	4 P . 7F
5 T . 6D éch	5 R . 8F
6 T . 5D ou (A)	6 T . 2TD éch
7 R . 3C	7 R . 8C et gagn.

(A)

6 T . 6TD	6 T . 2D
7 T dans sa colonne.	
	7 R . 7D et gagn.

Diag. 181. N° 9.

1 P . 7T	1 T . 1FR
2 T . 4CR éch	2 R . 3T
3 T . 8CR et gagnent.	

Diag. 182. N° 10.

1 T . 1TR	1 R . 2T

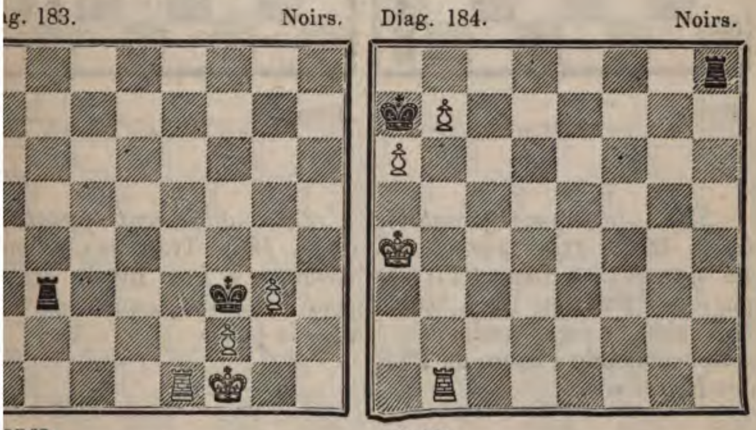
Ce résultat serait le même, si les Noirs avaient joué tout autre coup.

2 T . 7TR éch	2 R . 1C
3 R . 6C et gagnent.	

CHAPITRE VII.

Tour contre Tour et deux Pions.

217. En général, la Tour et deux Pions contre la Tour doivent gagner, surtout si les deux Pions sont réunis cependant, par exception, il y a certaines positions où l'on peut obtenir la nullité.



218. *Jugement préalable* (ıg. 183). Trait aux Blancs.

219. *Jugement préalable* (diag. 184). Trait aux Blancs.

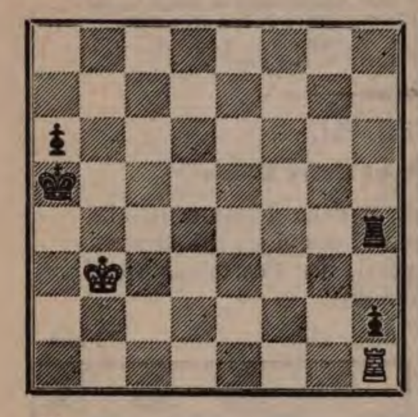
Ils gagnent. « Les Blancs, en forçant l'échange des Tours, obtiennent une fin de partie de R et P contre R dans une position gagnante. »

(Voir solution n° 1).

Ils gagnent. « La Tour blanche parviendra à se grouper avec son Roi et ses Pions, forçant l'échange de Tours.

(Voir solution n° 2).

Diag. 185. Noirs.



Blancs.

Diag. 186. Noirs.



Blancs.

220. *Jugement préalable* (diag. 185). Trait aux Noirs. Ils gagnent. « Leur PTD appuyé par leur Roi ira à Dame, la T blanche étant condamnée à rester immobile à cause du PTR des Noirs. »

(Voir solution n° 3).

221. *Jugement préalable* (diag. 186). Trait aux Blancs. Remise. « Les Blancs offrent pour rien leur T, quand ils sont sous le pat. »

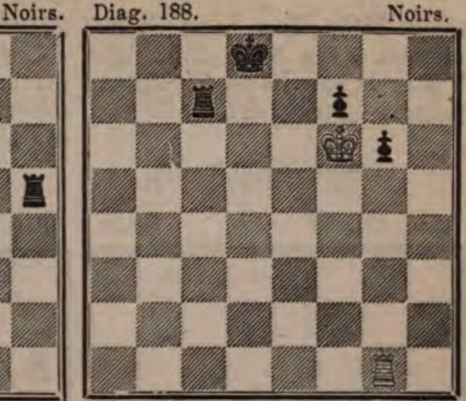
(Voir solution n° 4).

Diag. 187. Noirs.



Blancs.

Diag. 188. Noirs.



Blancs.

222. *Jugemeat préalable* (diag. 187). Remise toujours. « Ponziani présente cette fin de partie comme nulle, n'importe à qui le trait, sans donner aucune solution. Nous allons y suppléer en faisant remarquer que, si la T quittait la quatrième ligne horizontale, la T blanche donnerait échec dans le but d'éloigner le R de ses P, et ensuite elle en prendrait un et empêcherait l'autre d'aller à Dame. » (Evid.).

223. *Jugement préalable* (diag. 188). Trait aux Blancs. Remise. « Par T . 1R les Blancs empêcheront le R noir de s'approcher de ses Pions, et la partie sera nulle. »

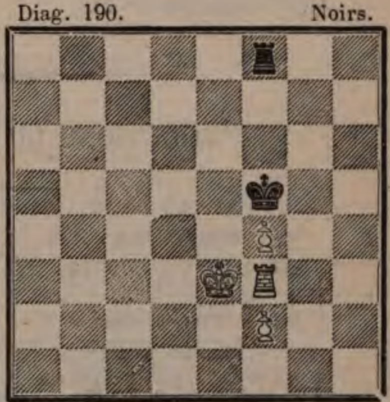
(Evident).

Diag. 189. Noirs.



Blancs.

Diag. 190. Noirs.



Blancs.

224. *Jugement préalable*

225. *Jugement préalable*

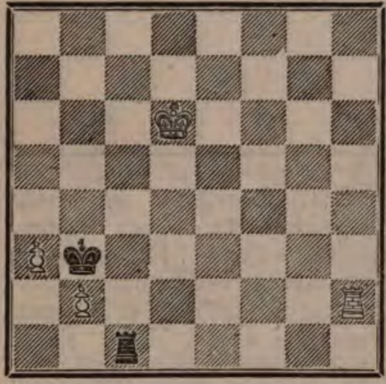
(diag. 189). Trait aux Noirs. Remise. « Les Noirs offrent leur T pour le pat. Ils ne doivent pas prendre la T blanche. »

(Voir solution nº 5).

(diag. 190). Remise toujours. « Les Pions doublés et les échecs par la T noire rendent impuissante toute tentative pour avancer les Pions. »

(Voir solution nº 6).

Diag. 191. Noirs.



Blancs.

226. *Jugement préalable* (diag. 191). Remise toujours. « Le Pion qui restera ne pourra être défendu. »

(Voir solution nº 7).

Diag. 192. Noirs.



Blancs.

227. *Jugement préalable* (diag. 192). Remise toujours. « Les Pions ne peuvent être défendus à la fois par la Tour et par le Roi. »

(Voir solution nº 8).

SOLUTIONS DU CHATITRE VII.

Diag. 183. Nº 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 T . 3R éch	1 T . pr T
2 P pr T et gagnent aisément.	

Diag. 184. Nº 2.

1 R . 5T	1 T . 4TR éch
2 T . 5CD	2 T . 1TR
3 T . 6CD	

Si la T allait à 5FD, la T noire jouerait à 5TR et serait nulle.

	3 T . 4TR éch
4 R . 4C	4 T . 5TR éch
5 R . 5F	5 T . 4TR éch
6 R . 4D	6 T . 5TR éch
7 R . 5R	7 T . 4TR éch
8 R . 4F	8 T . 5TR éch
9 R . 5C	9 T . 1TR
10 T . 6FD	10 T . 1CD
11 T . 8FD et gagnent.	

Diag. 185. N° 3.

	1 T . 6TR éch
2 R . 4F	2 R . 5T
3 T . 1TD éch	3 T . 6TD
4 T . 1CD	4 P . 4TD
5 T . 1FD	5 T . 7TD
6 T . 1CD	6 T . 7FD éch
7 R . 3D	7 T . 7FR
8 T . 1TD éch	8 R . 5C
9 T . 1CD éch	9 R . 6T
10 T . 1TD éch	10 R . 7C
11 T . 1TR	11 P . 5TD et gag.

Diag. 186. N° 4.

1 T . 7TR éch	1 R . 6C
2 T . 7R	

Nulle

Diag. 189. N° 5.

	1 T . 3TD
2 R . 6C	2 T . 3CD
3 R . 5T	3 T . 8CD

Remise.

Si les Noirs avaient pris la Tour, les Blancs auraient gagné de la manière suivante :

	3 T pr T
4 P pr T	4 R pr P
5 R . 5C	5 R . 1T
6 R . 6T	6 R . 1C
7 R . 6C	7 R . 1T
8 R . 7F et gagnent.	

Diag. 190. N° 6.

1 T . 3CR	1 T . 1TD
2 T . 5CR éch	2 R . 3F
3 R . 3F	3 T . 3TD
4 T . 5FD	4 T . 3CD
5 P . 5F	5 T . 5CD
6 R . 3C	6 T . 5TD
7 P . 4F	7 T . 8TD
8 R . 3F	8 T . 8FR éch
9 R . 3R	9 T . 8R éch
10 R . 2F	10 T . 5R
11 R . 3C	11 T . 8R

Nulle.

Diag. 191. N° 7.

1 T . 8TR	1 R . pr P
2 P . 4T	2 T . 8TD
3 T . 8TD	3 R . 6C
4 P . 5T	4 R . 5C
5 P . 6T	5 R . 4T (1).

Nulle.

(1) Si les Noirs avaient joué R . 4C, les Blancs auraient gagné comme suit:

	5 R . 4C
6 T . 8CD éch	6 R . 5F
7 T . 6CD et gagnent.	

Diag. 192. N° 8.

1 T . 4D	1 T . 3CD
2 T . 3D	2 T . 5CD éch
3 R . 5R	3 T . 2CD

Remise.

ARTICLE III.

FOUS, CAVALIERS, ET PIONS.

228. *Observation préliminaire.* Comme la phase suprême de la lutte se termine le plus souvent par ces derniers combattants, il est de la dernière importance d'étudier et d'approfondir la manœuvre qui doit décider du combat. Suivons donc avec attention les derniers préceptes qui vont couronner l'œuvre si importante, selon nous, des Fins de Partie étudiées à la lumière des principes, à l'aide des points de mire et des jugements préalables.

CHAPITRE I.

Fou et Pion contre Roi avec ou sans Pions.

PRINCIPES.

229. Principe I. — Un Pion soutenu par son Roi et par un Fou contre Roi seul, gagne toujours. Si le Roi adverse est placé devant le Pion, le Fou l'obligera à se retirer et le Pion arrivera tranquillement à Dame.

II. — Dans cette règle générale, l'on ne doit pas comprendre le P de la T, quand le F est d'une couleur opposée à celle de la 8e case de ce Pion; car si le R adverse peut prendre l'angle en face du Pion, celui-ci ne pourra jamais faire dame (diag. 193). Comme il n'est pas nécessaire de démontrer la règle générale qui affirme que P et F gagnent toujours, nous nous bornerons à l'exception.

III. — Il y a ensuite des cas extraordinaires dans lesquels le Fou, aidé de son Roi, ou encore du Pion, empêche le R adverse de s'approcher de l'angle, de manière que la partie est gagnée comme dans la règle générale des autres Pions (diag. ~~194~~). 194)

IV. — Contre le Pion du C, qui n'a pas été remué, les Blancs gagnent aussi, pourvu qu'ils puissent empêcher le R adverse de se rendre dans le coin, et qu'ils aient leur Pion de la Tour poussé à sa 5e case.

V. — De même, quand le P du C est avancé d'une ou deux cases, les Blancs ne peuvent gagner qu'en dominant le coin avec le R, car le concours du Fou est tout à fait inutile.

VI. — Il arrive quelquefois aussi que le R noir est accompagné, non-seulement du P du C, mais aussi de celui de la T. Or, si les Blancs peuvent forcer les Noirs à avancer le P du C de façon que le P blanc passe dans la colonne du C, ils gagnent forcément.

APPLICATIONS.

iag. 193. Noirs.



230. *Jugement préalable* (diag. 193). Remise toujours. « Le Roi, avec ou sans le trait, occupera la case 1TR, et il ne pourra en être délogé. »

(Voir solution nº 1).

Diag. 194. Noirs.



231. *Jugement préalable* (diag. 194). Les Blancs gagnent toujours. « On voit clairement que le Roi noir, avec ou sans le trait, ne peut arriver à l'angle sans que le P aille à dame. »

(Voir solution nº 2).

Diag. 195. Noirs.

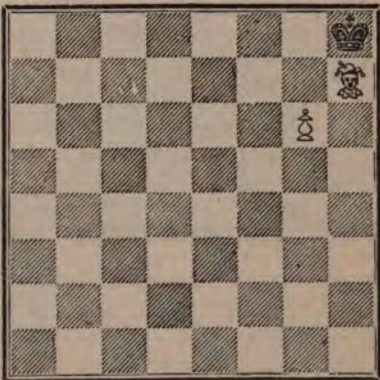


Blancs.

232. *Jugement préalable* (diag. 195). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Avec le trait, le Roi blanc empêchera son adversaire d'aller dans le coin, et il gagnera. »

(Voir solution nº 3).

Diag. 196. Noirs.

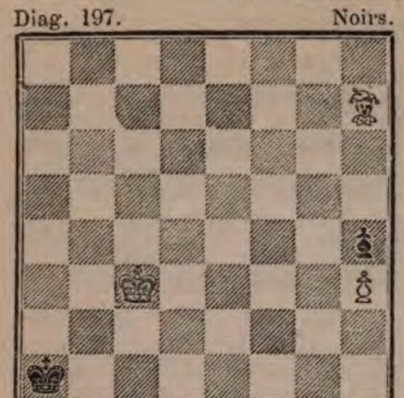


Blancs. Le R blanc où l'on veut.

233. *Jugement préalable* (diag. 196). Remise toujours. « Cet exemple donne le seul cas où un Pion, soutenu du Fou, et ne se trouvant pas sur la colonne de la T, ne peut pas gagner. »

(Evident).

Diag. 197. Noirs.



Blancs.

234. *Jugement préalable* (diag. 197). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « L'essentiel ici pour les Blancs, c'est : 1° de prendre le P noir; 2° d'interdire au R noir l'accès de 1TR, ce qui s'obtiendra en interdisant au R noir la case 8CR avec le Fou, et 7CR avec le Roi. »

(Voir solution n° 4).

Diag. 198 Noirs.

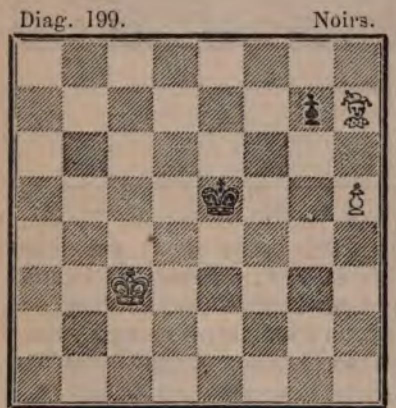


Blancs.

235. *Jugement préalable* (diag. 198). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Quand le R blanc prendra le P, il faudra qu'il puisse garder l'opposition 1.3 sur la colonne de la TD, le F défendant la case 7FD; alors le R blanc passera sur la colonne du CD; si le R blanc d'ailleurs peut maintenir l'opposition 1.3 sur la ligne du CD, il peut se passer de son Fou. »

(Voir solution n° 5).

Diag. 199. Noirs.



Blancs.

236. *Jugement préalable*

Diag. 200. Noirs.



Blancs.

237. *Jugement préalable*

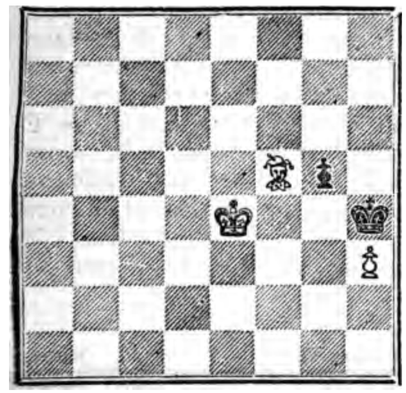
(diag. 199). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « L'arrivée du R noir à 1TR est impossible si le P noir reste immobile, le F défendant les cases 7T et 8C ; si le P noir avance, le P blanc joué à 6T rend inaccessible l'occupation de la case 7CR par le Roi noir. »

(Voir solution nº 6).

(diag. 200). Les Blancs gagnent toujours. « Le F se placera à 1D, soit pour arrêter le P noir ou le prendre, soit pour débusquer le R noir en gagnant un temps. »

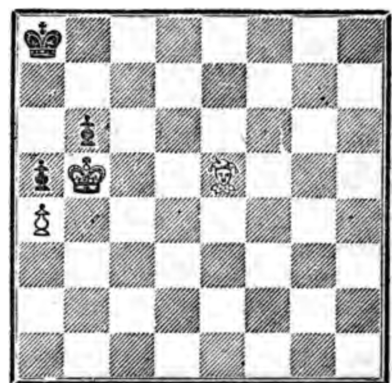
(Voir solution nº 7).

Diag. 201. Noirs.



Blancs.

Diag. 202. Noirs.



Blancs.

238. *Jugement préalable* (diag. 201). Les Blancs gagnent toujours. « Le Roi blanc, par des bordées, prend le P noir en forçant son adversaire à s'éloigner de l'angle 1TR. »

(Voir solution nº 8).

239. *Jugement préalable* (diag. 202). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Ils placent leur Roi à 6T, et obligent les Noirs à pousser le Pion du Cavalier, les Blancs prennent, et font mat avec ce même Pion en deux coups. »

(Evident).

Diag. 203. Noirs.

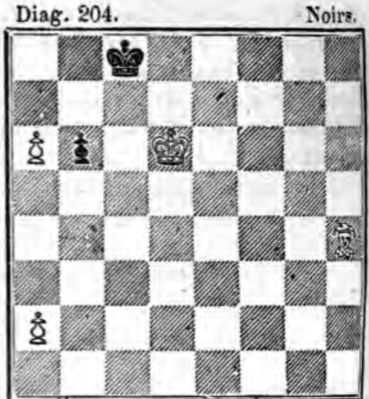


Blancs.

240. *Jugement préalable* (diag. 203). Les Blancs gagnent toujours. « Ils doivent placer le F à la 6e du Cavalier Roi aussitôt que cela sera possible, afin que le Roi puisse s'approcher des Pions.

Cette fin de partie, suivant la règle italienne, serait nulle, parce que les Noirs pourraient impunément pousser le Pion du Cavalier deux pas. » (Evident).

Diag. 204. Noirs.



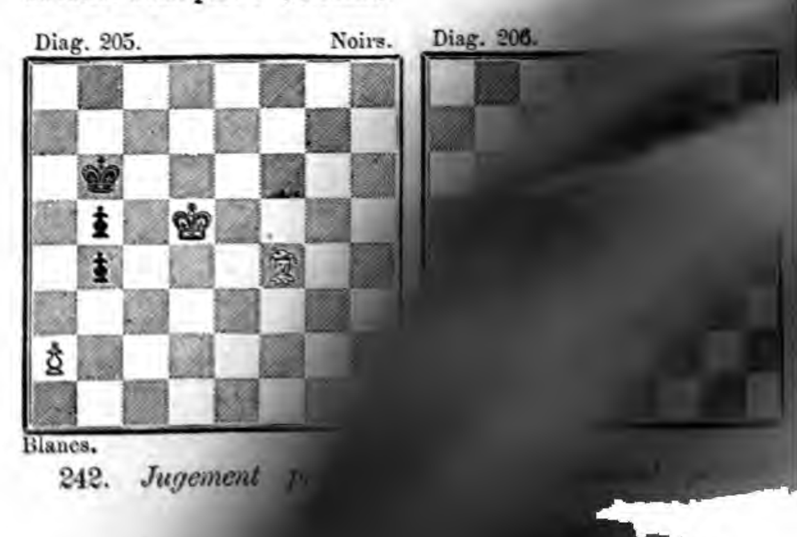
Blancs.

241. *Jugement préalable* (diag. 204). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Ils doivent profiter du P des Noirs pour faire passer leur P . 2T dans la colonne du C. »

(Voir solution n° 9).

Diag. 205. Noirs.

Diag. 206.



Blancs.

242. *Jugement* p

(diag. 205). « Trait aux Blancs. Ils gagnent. « En confinant le R noir à 1TD ou à 1FD, on force le P noir à avancer, ce qui fait passer le P blanc dans la colonne du C. »

(Voir solution nº 10).

(diag. 206). « Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Ils parviennent à amener leur R à 6CR sur le P avancé de force à 3T et qu'ils prennent avec le Fou. »

(Voir solution nº 11).

SOLUTIONS DU CHAPITRE I.

BLANCS	NOIRS.

Diag. 193. Nº 1.

1 F . 6R éch	1 R . 1T
2 F . 5FR	2 R . 1C
3 P . 7T éch	3 R : 1T
4 R . 6R	4 R . 2C
5 R . 7R	5 R . 1T

Nulle.

Si le R Blanc avait empêché le R noir d'aller 2C, il l'aurait fait pat à l'angle. Nous faisons observer que si les Blancs avaient un C à la place d'un Fou, ils gagneraient, comme on le verra plus loin.

Diag. 194. Nº 2.

1 R . 5C	1 R . 1F
2 R . 6C	2 R . 2R
3 F . 8CR	3 R . 1F
4 P . 7T et gagnent.	

Diag. 195. Nº 3.

1 R . 6T	

Pour empêcher le R adverse de prendre l'angle.

	1 R . 1F
2 R . 6C	2 R . 2R
3 F . 8CR	3 R où il veut.
4 F . 2TD et le Pion va droit à Dame.	

Diag. 197. Nº 4.

1 F . 8CR	1 R . 8C
2 R . 2D	2 R . 7C
3 R . 3R	3 R . 6F
4 R . 4F	4 R . 5D
5 F . 2TD	5 R . 4F
6 R . 4C	6 R . 3D
7 R pr P	7 R . 2R
8 R . 5C	8 R . 1F
9 R . 6F ou 6C et gagnent.	

Si le Roi eût été à la 6e Dame, le Fou aurait donné échec à la case du Cavalier de la Dame. Si le Roi avait joué à la 5e Dame, le Fou se serait porté à la 4e Roi. Alors le Roi noir étant obligé de s'éloigner, son adversaire marche sur le Pion et le prend, lui abandonnant le Fou, et conduit forcément son Pion à Dame.

Diag. 198. Nº 5.

1 F . 4FR	1 R . 7C ou (A)
2 R . 4C	2 R . 7F
3 F . 1FD	3 R . 7R
4 R . 4F	4 R . 8D ou (B)
5 F . 3R	5 R . 7F
6 R . 5R	6 R . 6C
7 F . 5FD	7 R . 5F
8 R . 6D	8 R . 4C mll.
9 R . 5D	9 R . 4T mll.
10 R . 6F	10 R . 3T
11 F . 1CR	11 R . 4T
12 R . 7C	12 R . 4C
13 F . 6CD	13 R . 5F
14 R . 6F	14 R . 6C
15 F . 5FD	15 R . 5F
16 F . 3R	16 R . 6C mll.
17 F . 1FD	17 R . 5F ou (C)
18 F . 2CD	18 R . 6D
19 R . 5C et gagnent.	

(A)

	1 R . 7F
2 R . 4R	2 R . 7C
3 R . 4D	3 R . 6F
4 F . 2TR et gagnent.	

(B)

	4 R . 6D
5 F . 3R	5 R . 5F ou a
6 R . 5R	6 R . 6C
7 F . 5FD	7 R . 5F
8 R . 6D	8 R . 6D
9 R . 5D	9 R . 6F
10 F . 6D	10 R . 6D
11 R . 5F	11 R . 5R
12 R . 5C	12 R . 4D ou 4FR
13 F . 2TR et gagnent.	

a -

	5 R . 6F
6 R . 5R	6 R . 5F
7 F . 1CR et gagnent comme dans l'une des premières variantes.	

(C)

	17 R . 6F
18 R . 5C	18 R . 6D
19 F . 4FR	19 R . 5R
20 R pr P et gagnent.	

Diag. 199. N° 6.

1 F . 6CR	1 R . 3F
2 R . 4D	2 R . 2R. Si 2R .

4C, 3R . 5R et gagnent.

3 R . 5R	3 R . 1F mll.
4 F . 7TR	4 R . 2F
5 R . 4R	5 R . 3F
6 F . 6C	6 R . 2R
7 R . 5F	7 R . 1F
8 F . 7TR	8 P . 4C
9 P . 6T et gagnent.	

Diag. 200. N° 7.

	1 R . 4F
2 F . 1D	2 R . 3F
3 F . 2FD	3 P . 4C
4 P . 5T	4 P . 5C
5 P . 6T	5 P . 6C
6 F . 4R et gagnent.	

Diag. 201. N° 8.

	1 R . 4T
2 R . 5R	2 R . 3T
3 R . 6F	3 R . 4T
4 R . 7C	4 R . 5T
5 R . 6T et gagnent.	

Diag. 204. N° 9.

1 P . 4T	1 R . 1C
2 F . 2FR	2 R . 1T
3 R . 6F	3 R . 1C
4 P . 7T éch	4 R . 1T
5 F . 1CR	5 R pr P
6 P . 5T et gagnent.	

Si les Noirs n'avaient pas eu de Pion, ils auraient pu faire partie remise.

Diag. 205. N° 10.

1 F . 2D	

Si les Blancs, à leur premier coup, jouaient sur toute autre case que 2D, les Noirs pourraient faire partie remise en jouant R . 4T

	1 R . 2C ou (A)
2 R . 6D	2 R . 3C
3 F . 1R	3 R . 2C
4 F . 4TR	4 R . 3C
5 F . 8D éch	5 R . 2C
6 F . 7FD	6 R . 1T
7 R . 6F	7 R . 2T
8 F . 8D	8 R . 1T mll.
9 R . 6C	6 R . 1C
10 F . 7FD éch	10 R . 1T
11 F . 6D et gagnent.	

(A)

	1 R . 2F
2 F . 5CR	2 R . 2D
3 R . 5F	3 R . 1F mll.
4 R . 6C	4 R . 1C
5 F . 4FR éch	5 . R . 1F
6 F . 3CR	6 R . 2D
7 R pr P	7 R . 1F
8 R . 6C	8 R . 1D
9 R . 7C	9 R . 2D
10 F . 1R et gagnent.	

Diag. 206. N° 11.

1 P . 5T	1 R . 1F
2 R . 6R	

Si les Blancs poussaient le Pion 6T, la partie serait nulle.

	2 R . 1C

Si les Noirs jouaient R . 1R, les Blancs gagneraient le Pion en trois coups.

3 R . 7R	3 P . 3T
4 R . 6F	4 R . 2T
5 F . 3R et gagnent.	

CHAPITRE II.

Fou et Pion contre Fou de la même couleur.

PRÉAMBULE.

244. Dans cette fin de partie, l'attention doit principalement se porter sur les deux diagonales de la couleur des Fous, qui viennent se croiser à la case où le Pion doit avancer, et que nous appellerons *case fondamentale*. Nous donnerons à ces diagonales le nom de *coulisses*.

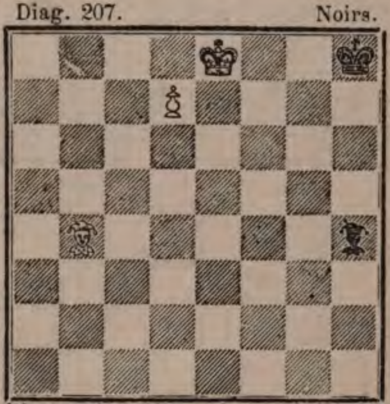
Cette fin de partie a été longuement et consciencieusement analysée par M. L. Centurini, de Gênes,

et exposée dans le *Traité complet théorique et pratique sur les fins de parties* de M. Jean Preti. Nous en avons largement profité pour en faire entrer la partie théorique dans notre plan ordinaire, lequel consiste surtout à mettre en avant les principes de solution qui servent à la fois de point de mire et de guide dans la pratique.

245. PRINCIPES.

Principe I. — *En général le Pion peut avancer, quand le F de sa couleur peut masquer le Fou adverse sur une coulisse, sans que celui-ci puisse aller défendre la case fondamentale sur l'autre coulisse.*

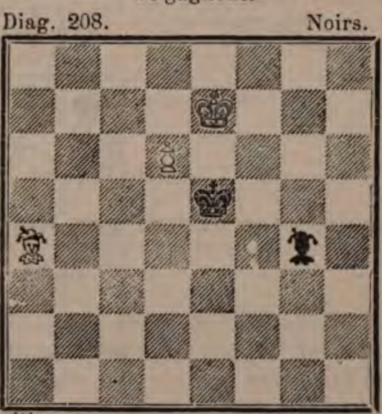
Diag. 207. Noirs.



Blancs. Les Blancs jouent 1 F . 7R et gagnent.

Principe II. — *La partie est remise, quand le Fou noir peut aller sur l'une des coulisses défendre la case fondamentale*

Diag. 208. Noirs.

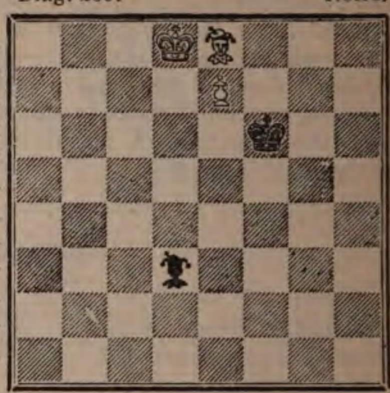


Blancs.

Dans cette position, les Noirs ayant le trait, leur Fou ira toujours sur l'une des coulisses, quand le F blanc occupera l'autre; donc, remise. (Principe II).

Principe III. — *Lorsque le Fou noir placé sur une coulisse est obligé de la quitter, ne pouvant ni prendre ni se laisser prendre, le Fou blanc peut quelquefois se mouvoir sur une diagonale intermédiaire, entre les coulisses, et protéger l'avance du P.*

Diag. 209. Noirs.



Blancs.

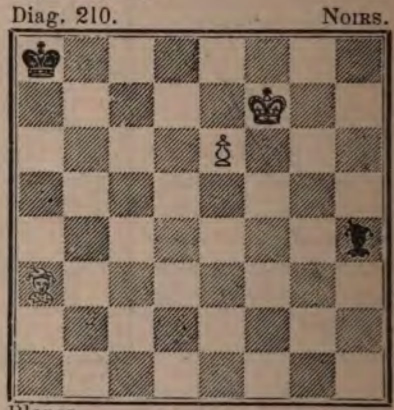
Ici le Fou blanc se rendra d'abord à 5TR, extrémité d'une des coulisses, obligeant le F noir à se porter sur l'autre coulisse, à 4CD; puis le blanc ira à 4CR et de là à 7D, gagnant.

(Principes III et I).

Il faut remarquer que si le F noir avait été primitivement à 7R au lieu d'être à 6D, le principe III eût été inapplicable et la partie remise.

(Principe I).

Diag. 210. NOIRS.



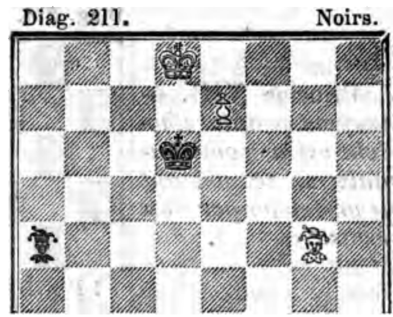
Blancs.

Les Blancs jouent 1 F . 2CD et ensuite 1 F . 6FR et gagnent.

(Principes III et I).

Principe IV. — *La défense est généralement efficace quand le Roi noir peut se placer à la distance de tierce du R blanc de manière que l'échange des Fous ne puisse se faire.*

Diag. 211. Noirs.

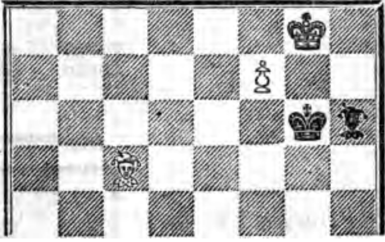


Quelle que soit la manœuvre du F blanc, la partie sera nulle par le principe IV.

Principe V. — *Le principe IV est sujet à une exception, par exemple quand le F noir n'a plus qu'une case de défense sur une des coulisses.*

Principe VI. — *Quand le F noir n'a plus qu'ne case de défense, le F blanc doit se sacrifier sur une des coulisses.* (Voir diag. 212).

Diag. 212. Noirs.



Par 1 F . 4D ou 3R, les Blancs gagnent en vertu du principe VI.

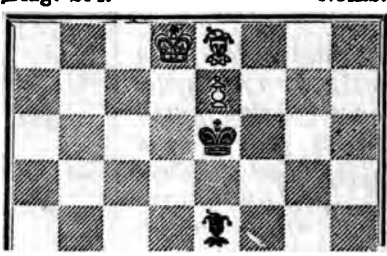
Principe VII. — *Quand le F noir n'a plus qu'une case de défense, on peut quelquefois forcer son Roi à abandonner l'attaque du Pion, ce qui fait gagner les Blancs.*

Diag. 213. Noirs.

Par 1 F . 7R, et ensuite 2 F . 8FR, les Blancs gagnent.

Principe VIII. — *On peut profiter d'un échec soit pour gagner un temps, soit pour échanger les Fous.*

Diag. 214. Noirs.



1 F . 7D ou 7FR échec gagnent.

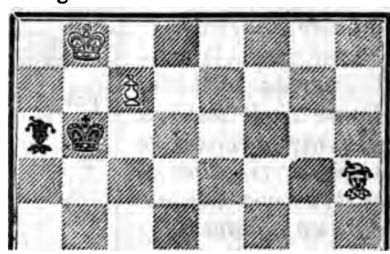
Diag. 214 (bis). Noirs.



1 F . 5CR échec et gagnent.

Principe IX. — *Il est quelquefois essentiel de faire passer le trait aux Noirs.*

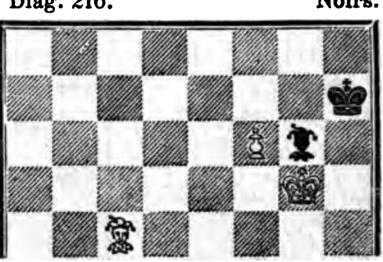
Diag. 215. Noirs.



1 F . 2R et gagnent.

Principe X. — *Il ne faut pas perdre de vue une théorie, quand on veut en établir une autre.*

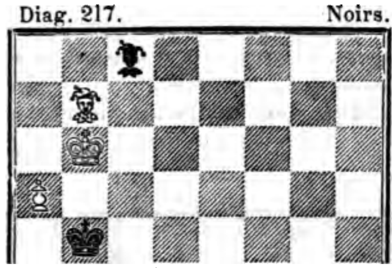
Diag. 216. Noirs.



1 F . 8CR échec; les Noirs perdraient, s'ils prenaient le Fou, en vertu de la règle de Roi et Pion contre Roi. Ils devront jouer R . 1T.

Pricipe XI. — *Il est bien entendu que lorsque le R blanc reprend le F noir, lors de l'échange des pièces, il ne doit pas cesser de défendre son Pion.*

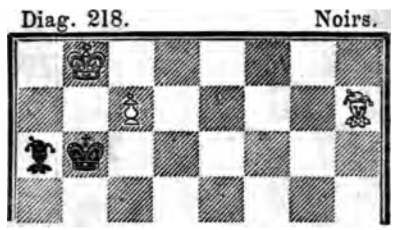
Diag. 217. Noirs.



Les Noirs, avec le trait, jouent F pr F et font partie remise.

Principe XII. — *Lorsqu'il ne reste au Fou noir que deux cases de défense, on peut quelquefois lui en interdire une et l'obliger à quitter l'autre.*

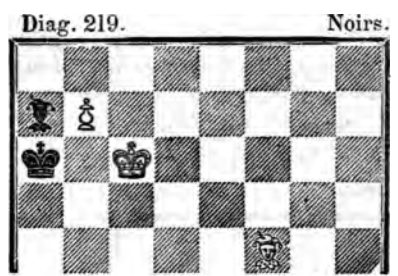
Diag. 218. Noirs.



1 F . 4R, interdisant la case 7CD et forçant le F noir d'abandonner 3TD.

Principe XIII. — *En mettant le R noir dans l'impossibilité de jouer, c'est-à-dire à l'état de pat, il peut arriver que son Fou ne puisse plus arrêter le Pion.*

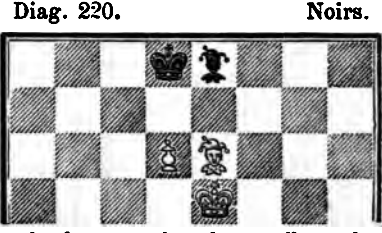
Diag. 219. Noirs.



1 F . 7FD. Le F noir est obligé de se sacrifier ou d'abandonner la défense de la case fondamentale.

Principe XIV. — *La partie est remise quand le R noir peut se placer devant le P blanc, sur une case de couleur différente de celle du F d'attaque.*

Diag. 220. Noirs.

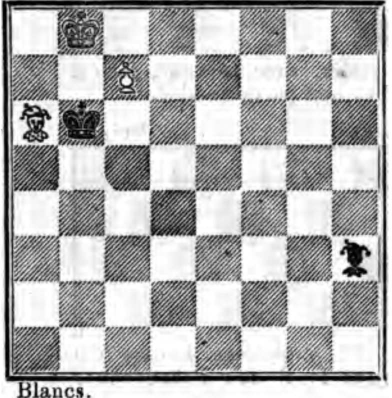


Quels que soient leurs efforts, les Blancs ne pourront pas chasser le R noir de la case qu'il occupe.

Remarque. — Lorsque le Pion n'a pas atteint sa 7e case, il faut avoir recours à l'un des quatre premiers principes. On conçoit que, plus le Pion est avancé, plus il doit être facile de le conduire à dame.

APPLICATIONS.

Diag. 221. Noirs.



Blancs.

246. *Jugement préalable* (diag. 221). Trait aux Blancs. Ils gagnent. « Après trois coups, ils seront en position de gain immédiat, en vertu du principe I. »
(Voir solution n° 1).

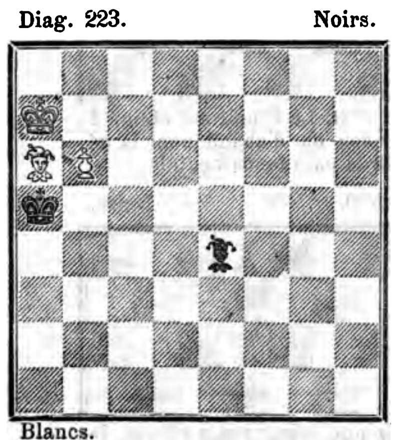
Diag. 222. Noirs.

Blancs.

247. *Jugement préalable* (diag. 222). Les Blancs gagnent toujours « en appliquant le principe XII. »

(Voir solution n° 2).

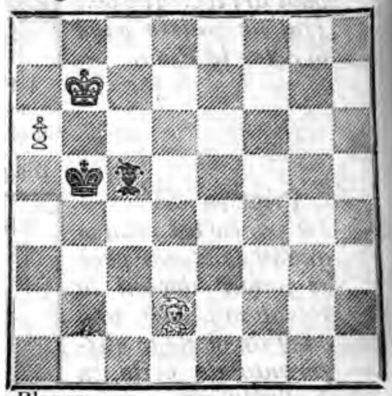
Diag. 223. Noirs.



Blancs.

248. *Jugement préalable*

Diag. 224. Noirs.



Blancs.

249. *Jugement préalable*

iag. 223). Les Blancs gagnent ujours, « en conséquence du incipe VII. »

(Voir solution nº 3).

ag. 225. Noirs.

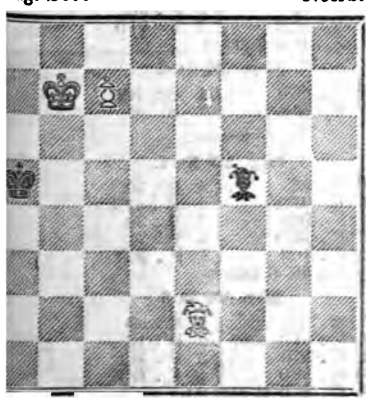


lancs.

250. *Jugement préalable* diag. 225). Trait aux Blancs. Ils gagnent, « par la propriété du rincipe III. »

(Voir solution nº 5).

iag. 227. Noirs.



ancs.

252. *Jugement préalable* iag. 227). Les Blancs gagnent

(diag. 224). Les Blancs gagnent toujours, « par l'application du principe XII. »

(Voir solution nº 4).

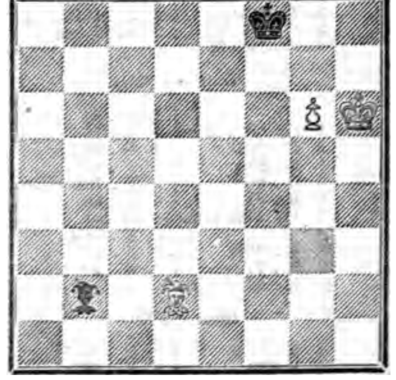
Diag. 226. Noirs.

Blancs.

251. *Jugement préalable* (diag. 226). Remise toujours, « par l'application du principe IV. »

(Voir solution nº 6).

Diag. 228. Noirs.



Blancs.

253. *Jugement préalable* (diag. 228). Trait aux Blancs.

toujours, « en appliquant le principe XII. »

(Voir solution nº 7).

Ils gagnent. « Ici, prenant pour guide et pour point de mire le principe VI, les Blancs parviennent, en cinq coups, à une position où ce principe est évidemment et immédiatement applicable. »

(Voir solution nº 8).

SOLUTIONS DU CHATITRE II.

Diag. 221 Nº 1.

BLANCS.	NOIRS.
1 F . 8FD	1 F . 8FR
2 F . 4CR	2 F . 3TD
3 F . 2R	3 F . 2CD
4 F . 3D et gagnent	

Diag. 222 Nº 2.

Trait aux Blancs.

1 F . 3R	1 F . 6CR
2 F . 6CD	2 F . 1CD
3 F . 8D	3 *ad libitum*
4 F . 7FD et gagnent	

Trait aux Noirs.

	1 R . 2T
2 F . 3R échec	2 R . 1C
3 F . 6CD	3 F . 5FR
4 F . 8D	4 F . 6CR
5 R . 6C	5 F . 7FR échec
6 R . 6T	6 F . 6R
7 F . 4TR menaçant du mat.	
	7 F . 5FR
8 F . 2FR	8 R . 2F
9 R . 7T	9 R . 2D
10 R . 8T et gagnent.	

Diag. 223 Nº 3.

1 F . 7CD	1 F . 4FR
2 F 6FD	2 F . 1FD
3 F . 8R	3 F . 3TD
4 F . 7D et gagnent.	

Diag. 224 Nº 4.

1 F . 4FR	1 F . 5D
2 F . 8CD	2 F . 6R
3 F . 7TD	3 F . 5FR
4 F . 6CD	4 F . 1CD
5 F . 8D gagnaent.	

Diag. 225 Nº 5.

1 F 8D	1 F . 8R
2 F . 5CR	2 F . 4TD
3 F . 4FR gagnant.	

Diag. 226 Nº 6.

1 F . 7TR	1 R . 4R
2 F . 8CR	2 R . 3F

Remise.

Diag. 227 Nº 7.

1 R . 8C	1 R . 3C
2 F . 3FR	2 F . 6TR
3 F . 7CD	3 F . 3R
4 F . 8FD	4 F . 4D
5 F . 4CR	5 F . 2CD
6 F . 2R et gagnent.	

Diag. 228 Nº 8.

1 R . 7T	1 F . 5D
2 F . 6TR éch.	2 R . 1R
3 F . 7CR	3 F . 4FD
4 F . 3FD	4 F . 1FR
5 F . 4CD et gagnent.	

CHAPITRE III.

Fou contre Fou de couleur différente, avec des Pions des deux côtés.

PRINCIPES.

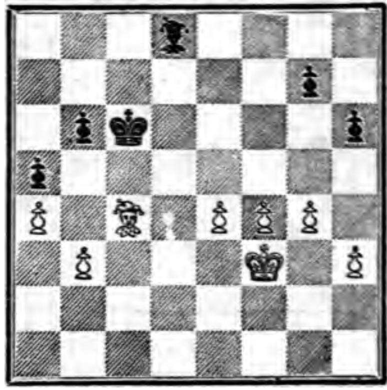
254. I. « En général, quand, sur la fin d'une partie, on a un ou deux Pions de front avec un Fou, il faut, pour mener ces pions à dame, les établir sur des cases de la couleur opposée à celle du Fou, afin de pouvoir déposter le Roi ou les pièces de l'adversaire, qui s'opposeraient à l'avance des pions. » (Voir *Stratégie raisonnée, des ouvertures,* page 67, tome I.

II. « Quand les Fous sont de couleur différente, on peut avoir plusieurs pions de plus sans gagner la partie, un des Fous les arrêtant. (Voir diag. 231.) »

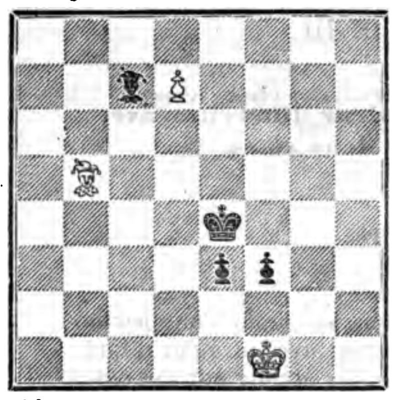
III. « Quand les Fous sont de couleur diverse, celui qui a des chances de gain doit éviter les échanges de pièces. »

255. *Jugem. préal.* (diag. 229.). « Ici et dans les positions semblables, évitez de placer les pions sur toutes les cases de la couleur du F (principe I). Si, au premier coup, vous jouyiez 1 P . 5 FR, le noir, par — 1 R . 3D, ferait remise; jouez donc 1 P . 5R, et vous gagnerez avec vos deux pions de plus soutenus de votre Roi. » (Evident).


Diag. 229. Noirs.

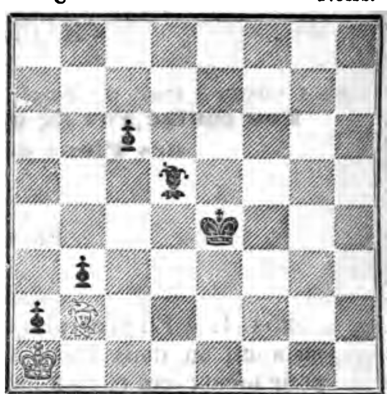

Blancs.

Diag. 230. Noirs.



Blancs.

Diag. 231. Noirs.



Blancs.

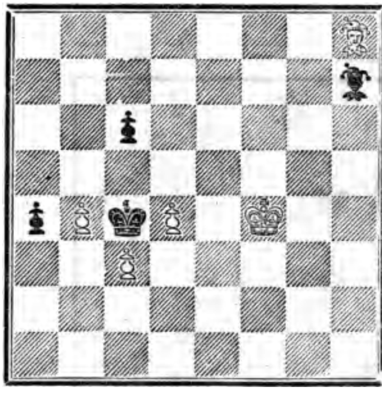
256. *Jugement préalable* (diag. 230). Trait aux Noirs. Ils gagnent. « Pouvant conduire leur R à 7D, les Noirs empêcheront le R blanc d'occuper la case 1R, ce qui les fera damer. »

(Voir solution n° 1).

257. *Jugement préalable* (diag. 231). Remise. « Quelle que soit la case occupée par le F noir, le F blanc arrêtera tous les pions; il en serait de même, si le P du F des Noirs était à sa 7e case. »

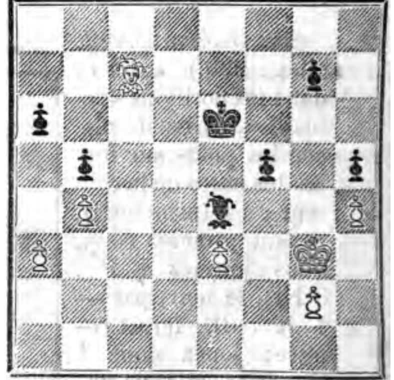
(Evident).

Diag. 232. Noirs.



Blancs.

Diag. 233. Noirs.



Blancs.

258. *Jugement préalable* (diag. 232). Trait aux Blancs. Remise. « Le Roi noir ne peut

259. *Jugement préalable* (diag. 233). Trait aux Noirs. Remise. « Les Fous de part et

» déposté, et le Fou blanc ne sur la grande diagonale. »

(Voir solution nº 2).

d'autre se placeront finalement sur une case de la couleur de celles des Pions, pour les protéger contre l'attaque des Rois, et 4 Pions blancs pourront contenir 5 Pions noirs. »

(Voir solution nº 3).

SOLUTIONS DU CHAPITRE III.

Diag. 230. Nº 1.

Blancs.	Noirs.
	1 R . 5D
2 F . 6TD	2 R . 6F
3 F . 7CD	3 P . 7R échec
4 R . 2F	4 R . 7D et gagnent

Diag. 232. Nº 2.

1 P . 5D	1 R pr P ou A
2 P . 4FD échec	2 R pr P
3 R . 3R	3 R pr P
4 R . 2D	

Nulle.

A.

	1 P pr P
2 P . 5C	2 R pr P. Les Noirs peuvent pousser le PT à Dame et permettre aux Blancs de faire de même, mais la partie restera toujours nulle.
3 P . 4FD éch.	3 P pr P
4 R . 3R	4 R . 5C
5 R . 2D	5 R . 6C
6 F . 7CR	6 R . 7T
7 R . 1F	

Nulle

Diag. 233. Nº 3.

	1 R . 4D
2 R . 2F	2 R . 5F
3 P . 3CR	3 R . 6C
4 R . 2R	4 R pr P. Si les Blancs avaient cherché à défendre ce P de la T ils auraient probablement perdu.
5 F . 5TD	5 R . 6C
6 R . 2D	6 R . 7C
7 F . 7FD	7 P . 3CR
8 F . 8D	8 R . 6C
9 F . 5TD	9 R . 5F
10 R . 2R	10 R . 6F
11 R . 1R	11 F . 6FR
12 R . 2F	12 F . 4D
13 R . 2R	13 F . 5FD éch.
14 R . 1R	14 R . 6D
15 R . 2F	15 F . 4D
16 F . 7FD	16 F . 3FD
17 F . 6CD	17 R . 7D
18 F . 7FD	

Nulle.

CHAPITRE IV.

Cavalier et Pion contre Roi seul.

PRINCIPE.

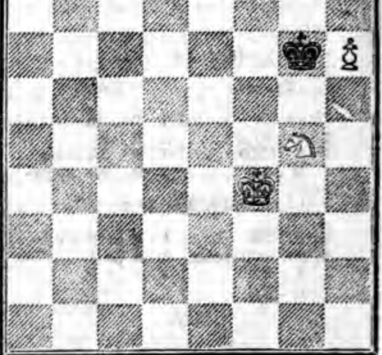
260. I. Un Pion soutenu du Cavalier placé *derrière* gagne toujours, attendu que le Roi adverse vint-il se mettre entre le P et le C, celui-ci ne pourra être pris sans que le P avance à dame.

II. Il y a une seule exception à cette règle, c'est lorsque le P de la T est à sa 7e case.

Diag. 234. Noirs.

Blancs.





Blancs.

261. *Jugement préalable* (diag. 234). Les Blancs gagnent toujours. « Le R blanc vient au secours de ses pièces, d'après le principe I, et le P damera, le R noir ne pouvant prendre le C. »

(Evident).

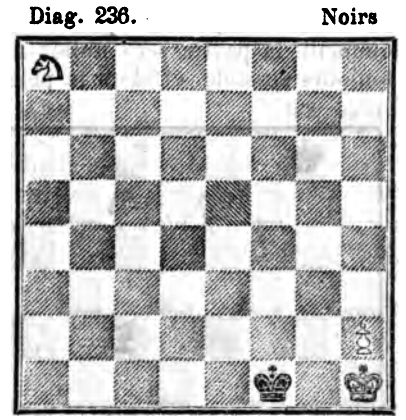
262. *Jugement préalable* (diag. 235). Remise toujours. « Le Roi blanc ne pouvant s'approcher de son Pion sans faire pat son adversaire, la partie est nulle. »

(Evident).

263. THÉORÈME IMPORTANT POUR LA PRATIQUE DU JEU.

Le C ayant le trait, ne peut le faire passer du côté adverse, en perdant ou gagnant un temps.

Diag. 236. Noirs



Blancs.

264. *Jugement préalable* (diag. 236). Trait aux Blancs, remise; trait aux Noirs, ils perdent. « Dans la position du diagramme ci-dessus, supposons que le C ne soit pas sur l'échiquier, le gain de la partie, ou la remise, dépend de la couleur qu'il occupera. Or voici le principe général :

« Le Roi noir et le Cavalier étant sur la même couleur, le trait est au désavantage de celui qui l'a; quand ils sont sur des couleurs différentes, le trait fait remise pour le Roi seul et fait gagner le Cavalier. »

DÉMONSTRATION.

Le C, qui est sur le blanc, ira sur le noir à son 1er, 3e, 5e, etc., coup; le R noir, en jouant à son tour, ira sur le noir à son 1er, 3e, 5e, etc., coup; donc à tous les coups pairs, le C ira sur le blanc, ainsi que le R noir, qui n'a le choix qu'entre deux cases; donc le C, qui aura alors le trait, ne pourra défendre une case noire, telle qu'est 7FR de Noirs. De là, pour les positions semblables, la règle générale :

Avec le trait, les Blancs remettent, quand le C et le R des noirs sont sur la même couleur, primitivement;

Une de ces deux conditions étant changées, les Blancs gagnent.

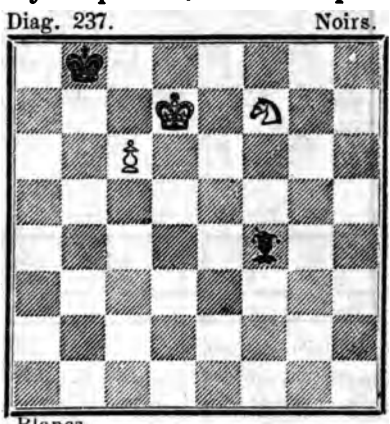
CHAPITRE V.

Cavalier et Pions contre Fou.

PRINCIPE.

265. Si, dans cette fin, le Fou peut se sacrifier pour le P, évidemment la partie sera nulle; mais la chose n'est pas toujours possible, et alors le pion va à dame.

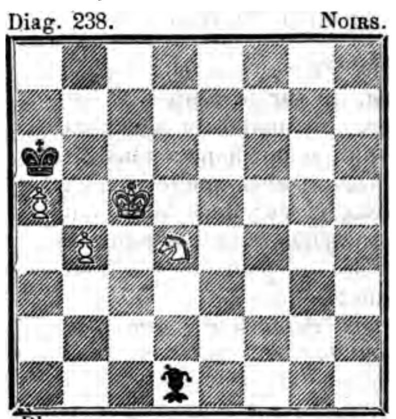
Diag. 237. Noirs.



Blancs.

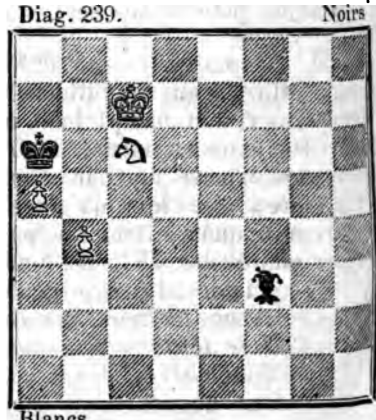
266. *Jugement préalable* (diag. 237). Partie dépendante du trait. « S'il appartient aux Blancs, ils jouent 1 C . 6D, le Pion ira à dame; si les Noirs jouent les premiers, ils n'ont qu'à se maintenir sur une des cases 4TD, 3CD, 2FD, le pion sero immobilisé; de là, la nullité. » (Evident).

Diag. 238. NOIRS.



Blancs.

Diag. 239. Noirs



Blancs.

267. *Jugement préalable* 268. *Jugement préalable*

Diag. 242. Noirs.

Blancs.

272. *Jugement préalable* (diag. 242). « Les Blancs, avec le trait, font partie nulle, en poursuivant le R noir par des échecs, ou en se plaçant de façon à avoir un double échec, si le pion avance. » (Evident). Exemple :

1 C . 1FD éch.	1 R . 7C
2 C . 3D éch.	2 R . 7F
3 C . 4CD éch.	3 R . 6C
4 C . 3D	

Nulle.

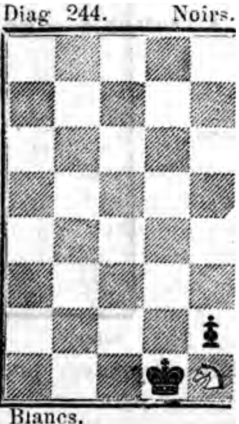
Diag. 243. Noirs.



Blancs.

273. *Jugement préalable* (diag. 243). Il es évident que, le C ne pouvant s'échapper, le Pion damera forcément). »

Diag 244. Noirs.



Blancs.

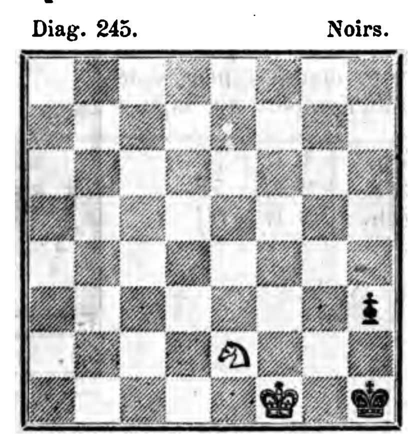
274. *Jugement préalable* (diag. 244). « Avec le trait, le C fera partie nulle en allant à 3FR; et lorsque le R noir viendra l'attaquer, il reviendra à 1R, puis à 3D, gardant toujours la case où le pion doit damer. »

(Evident).

CHAPITRE VII.

Cavalier contre le Roi enfermé dans un coin par le Pion de la Tour.

Diag. 245. Noirs.

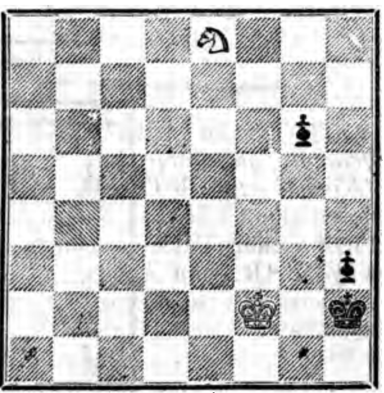


Blancs.

275. *Jugement préalable* (diag. 245). Trait aux Blancs; ils gagnent. Trait aux Noirs, remise. « Pour que le mat puisse être ~~damé~~ donné, il faut que le Roi noir soit confiné dans le coin et le Pion arrivé à sa 7ᵉ case, et de plus, que ce soit aux Blancs à jouer. Les coups des Noirs sont tous forcés ou indifférents.

(Voir solution nº 1).

Diag. 246. Noirs.



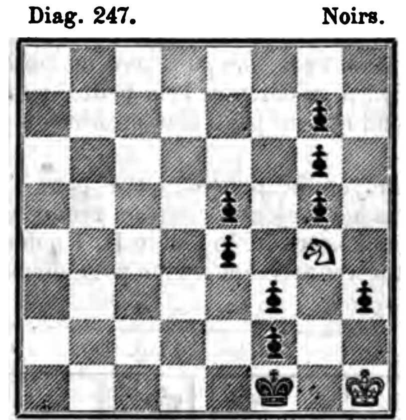
Blancs.

275. *Jugement préalable* (diag. 246). Les Blancs

gagnent toujours. « Avec le trait, ils font mat en quatre coups ; sans le trait, le R blanc devra jouer deux fois pour amener l'avance des pions; le R noir sera poussé à 8TR, le P de la T à 7T, et le Cavalier sera obligé de prendre le PC pour donnêr le mat. »

(Voir solution n° 2).

Diag. 247. Noirs.



Blancs.

277. *Jugement préalable* (diag. 247). Trait aux Blancs, ils gagnent. « On pourrait appeler cette position l'exécution des 8 Pions ennemis par le Cavalier. Le Roi noir, pour le mat, doit être immobilisé au coin et le PT à sa 7e case : tel est le point de mire où doit tendre chacun des coups des Blancs. »

(Voir solution n° 3).

SOLUTIONS DU CHAPITRE VII.

Diag. 245. N° 1.

Blancs.	Noirs.
1 C . 3CR éch	1 R . 7T
2 C . 5FR	2 R . 8T
3 R . 2F	3 R . 7T
4 C . 3R	4 R . 8T
5 C . 1FR	5 P . 7T
6 C . 3CR échec et mat.	

Diag. 246. N° 2.

Trait aux Noirs.

	1 R . 8T
2 C . 6FR	2 R . 7T
3 C . 4CR éch	3 R . 8T
4 R . 1F	4 P . 4C
5 R . 7F	5 P . 7T
6 C . 3R	6 P . 5C
7 C . 1FR	7 P . 6C échec
8 C pr P échec et mat.	

Diag. 247. N° 3.

1 R pr P	1 P . 6R éch
2 C pr P	2 P . 5C
3 C pr P	3 P . 5R
4 R . 1F	4 P . 6R
5 C pr P	5 R . 7T
6 R . 2F	6 P . 4C
7 C , 4CR éch	7 R . 8T
8 R . 1F	8 P joue
9 R . 2F	9 P joue
10 R . 1F	10 P joue
11 C pr P échec et mat.	

CHAPITRE VIII.

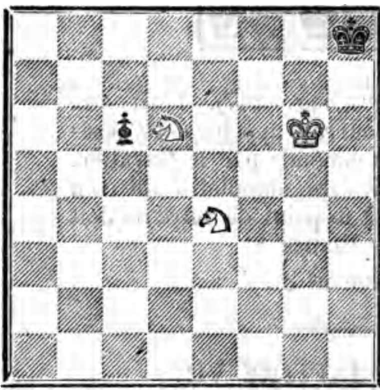
Deux Cavaliers contre Roi et Pion.

PRINCIPES.

278. I. Nous avons vu, page 25, que deux Cavaliers seuls ne sont pas une puissance matante ; mais s'il reste un pion à la défense, cela peut être un malheur pour le R seul qui ne peut plus profiter du pat pour la remise.

II. Le moyen le plus puissant pour l'attaque, et l'unique presque toujours, c'est de rendre immobile le R noir, ce qui nécessite le jeu du P. Un des Cavaliers, alors, peut être arrivé à temps pour donner échec et mat.

Diag. 248. Noirs.



Blancs.

Diag. 249. Noirs.



Blancs.

279. *Jugement préalable* (diag. 248). Les Blancs gagnent toujours : « avec le trait, par le principe II, en immobilisant le R noir qui jouera son P, et l'autre C donnera le mat; sans le trait, en forçant le R noir à revenir dans le coin. »

(Voir solution nº 1).

280. *Jugement préalable* (diag. 249). Trait aux Blancs; ils gagnent. « Les Cavaliers pouvant arriver à temps pour empêcher le R noir de sortir du coin, le placeront sous le pat, puis sous le mat. »

(Voir solution nº 2).

iag. 250. Noirs.

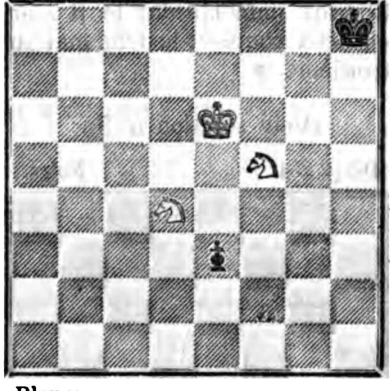


ancs.

281. *Jugement préalab e* ag. 250). Les Blancs gagnent ujours. « Toujours, d'après le ème principe, les trois pièces ennent en 3e ligne et donnt le mat au 11e coup. »

(Voir solution no 3).

Dag. 251. Noirs.

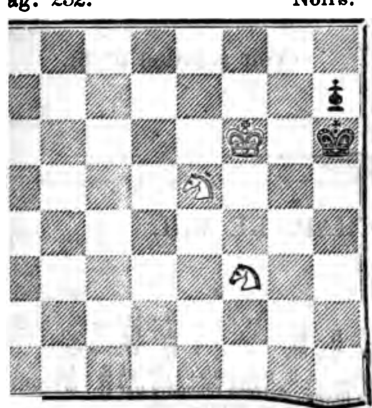


Blancs.

282. *Jugement préalable* (diag. 251). Trait aux Blancs, ils gagnent). « Les pièces blanches manœuvrent après avoir arrêté le Pion de manière à immobili er le R noir à I TR, et quand le P fait dame, un des cavaliers donne le mat au 9e coup. »

(Voir solution no 4).

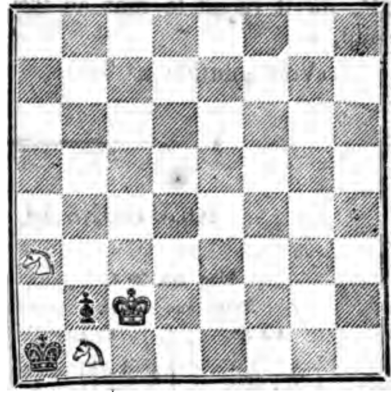
ag. 252. Noirs.



ancs.

283. *Jugement préalable*

Diag. 253. Noirs.



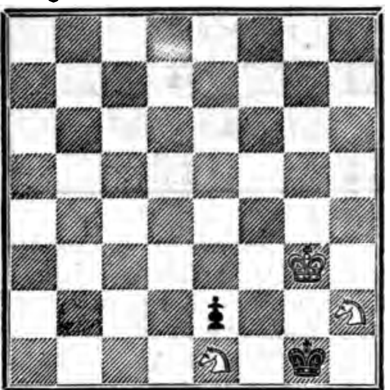
Blancs.

284. *Jugement préalable*

(diag. 252). « Les Blancs avec le trait immobilisent le R noir en deux coups et le font mat au troisième. »

(Voir solution n° 5).

Diag. 254. Noirs.



Blancs.

285. *Jugement préalable* (diag. 254(. Trait aux Blancs, ils gagnent. « Par une série de coups ingénieux, les Blancs forcent le R noir à revenir à 8T ou 8F, où il reçoit le mat au 22e coup, »

(Voir solution n° 7).

(diag. 253). « Les Blancs avec le trait font mat en cinq coups, sans que le P noir joue ; et c'est ainsi que abondance de biens nuit parfois. »

(Voir solution n° 6).

Diag. 255. Noirs.



Blancs.

286. *Jugement préalable* (diag. 255). « En prenant pour point de mire qu'au moment où le R blanc jouera à 3C, le R noir soit forcé de jouer à 8C. »

(Voir solution n° 8).

SOLUTIONS DU CHAPITRE VIII.

Diag. 248. N° 1.

Trait aux Noirs.

BLANCS.	NOIRS.
	1 R . 1C
2 C . 5FD	2 R . 1T ou A
3 C . 7FR éch	3 R . 1C
4 C . 7D	4 P . joue
5 C . 6TR éch	5 R . 1T
6 C . 5R	6 P . joue
7 C . fait échec et mat.	

A

	2 R . 1F
3 R . 6F	3 R . 1C
4 C . 6R	4 R . 2T. S'ils

avancent le pion ou s'ils jouent R . 1T les Blancs doivent répondre par R . 6C et font mat en quatre coups.

5 C . 5FR	5 R 1T ou P joue.

S'ils jouent R . 1C il faut jouer R . 6C et l'on mat en trois coups.

6 R . 7F et font mat en trois coups.

Diag. 249. N° 2.

1 C . 3FR	1 R . 2T ou B
ou C	
2 CD . 2D	2 R . 3T
3 C . 3CD	3 P . 4C ou A
4 C de 3F à 4D	4 R . 2T
5 R . 7FD	5 R . 1T
6 C . 5FD	6 R . 2T
7 C . 6FD échec	7 R . 1T
8 C . 7D	8 P . 5C
9 C . 6CD échec et mat.	

A

	3 R . 2T
4 R . 7F	4 R . 3T
5 C de 3F à 4D	5 R . 2T
6 R . 8F	6 R . 3T
7 R . 8C	7 P . 4C
8 R . 7F	8 P . 5C
9 R . 6F	9 R . 2T
10 C . 5CD éch	10 R . 3T
11 C . 6D	11 R . 2T
12 C . 5FD	12 R . 4C
13 R . 6C	13 P . 6C
14 C . 6TD échec et gagnent.	

B

	1 R . 1C
2 C . 5R	2 R . 1F
3 C . 7FR	3 R . 1C
4 C . 6D	4 R . 2T
5 C . 2D	5 P . 4C
6 C . 3CD	6 P . 5C
7 R . 5C	7 R . 1C
8 R . 6C	8 R . 1T
9 R . 7F	9 R . 2T
10 C . 5FD	10 P . 6C
11 C . 5CD éch	11 R . 1T
12 C . 7D	12 P . 7C
13 C . 6CD échec et mat.	

C

	1 P . 4C
2 CD . 2D	2 P . 5C
3 C . 3CD	3 R . 2T
4 R . 7F	4 R . 3T
5 C de 3F à 4D	5 R . 2T
6 C . 5F	6 P . 6C
7 C . 6F échec	7 R . 1T

Les Blancs font mat en deux coups.

Diag. 250. N° 3.

1 C . 3FR	1 R . 8C
2 C . 2D ech	2 R . 8T
3 R . 4C	3 R . 7T
4 C . 4FD	4 R . 8T
5 R . 3T	5 R . 8C
6 R . 3C	6 R . 8T
7 R . 2F	7 R . 7T
8 C . 4CD éch	8 R . 8T
9 C . 3TD	9 P . 6D éch
10 R . 3C	10 P . 7D
11 C fait échec et mat.	

Diag. 251. N° 4.

1 C . 2R	1 R . 4C
2 R . 7R	2 R . 4T. S'ils

jouent R . 3T, les Blancs doivent répondre par R . 7F.

3 R . 8F	3 R . 2T
4 R . 7F	4 R . 1T
5 C . 4FR	5 P . 7R
6 C . 6CR éch	6 R . 2T
7 C . 8FR éch	7 R . 1T
8 C . 4TR	8 P fait D
9 C . 6CR échec et mat.	

Diag. 252. N° 5.

1 C . 4CR échec	1 R . 4T
2 R . 5F	2 P . 3T
3 C . 6FR échec et mat.	

Diag. 253. N° 6.

1 R . 3F	1 R . 7T
2 R . 4C	2 R joue
3 R . 4T	3 R joue
4 C . 3FD éch	4 R . 8T
5 C . 2FD échec et mat.	

Diag. 254. N° 7.

1 C de 3T à 3F éc	1 R . 8F
2 R . 4F	2 R . 7F
3 C . 3D éch	3 R . 7C
4 C de 3F à 1R éc	4 R . 6T
5 R . 5C	5 R . 6C
6 R . 5T	6 R . 6T
7 C . 4FR éch	7 R . 6C
8 C de 4F à 2CR	8 R . 6T
9 R . 5C	9 R . 6C
10 R . 5F	10 R . 6T
11 R . 4F	11 R . 7T
12 R . 4C	12 R . 8C
13 R . 3C	13 R . 8F
14 R . 3F	14 R . 8C
15 C . 3R	15 R . 8T
16 R . 4C	16 R . 7T
17 R . 4T	17 R . 8T
18 R . 3T	18 R . 8C
19 R . 3C	19 R . 8T
20 C . 4CR	20 R . 8C
21 C . 3FR éch	21 R joue
22 C fait échec et mat.	

Diag. 255. N° 8.

1 R . 3C	1 P . 5C
2 C . 4R	2 R . 8C
3 C de 4R à 2FR	3 R . 8F
4 R pr P	4 R . 7F
5 R . 4T	5 R . 8C
6 R . 3T	6 R . 7F
7 R . 2T	7 R . 8F
8 R . 3C	8 R . 8C
9 C . 3D	9 R . 8T
10 C . 4CD	10 R . 8C
11 C . 3FD éch	11 R joue
12 C fait échec et mat.	

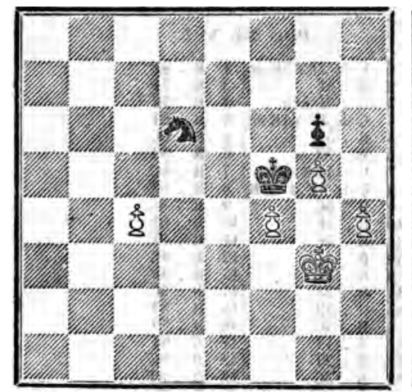
CHAPITRE IX.

Cavalier et Pion contre plusieurs Pions.

PRÉAMBULE.

287. Les Fins de parties de Cavalier contre Pions, ou de C contre C et Pions, peuvent être considérées comme des problèmes ordinairement assez difficiles, où tout dépend de la position et du trait, ou bien de l'un et de l'autre. Le jeu des Rois y joue naturellement un grand rôle. Les principes qui y sont applicables sont celui du Chapitre VI, et ceux qui regardent les Fins de parties où il ne reste que des pions. Ce sont des positions sur lesquelles la généralisation a bien peu de prise.

Diag. 256. Noirs.

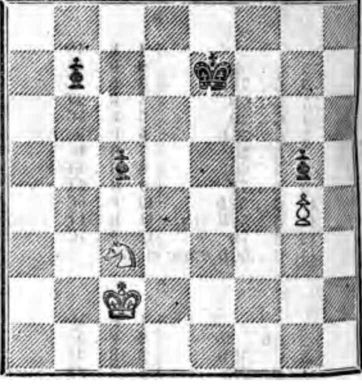


Blancs.

288. *Jugement préalable* (diag. 256). Trait aux Noirs; ils gagnent. « Quand le Cavalier aura réussi à prendre un des trois pions formant triangle, le R ou le C arrêteront facilement le PFD, et resteront vainqueurs. »

(Voir solution n° 1).

Diag. 257. Noirs.



Blancs.

289. *Jugement préalable* (diag. 257). Trait aux Blancs; ils gagnent. « Position facile aux Noirs à cause de l'excellente position du C blanc qui ne doit jouer que assez tard. L'analyse soignée de la solution est de Kiéséritzki : il a prouvé que si les Blancs jouaient C . 4R au premier coup, les Noirs feraient une remise par la manœuvre puissante de leur Roi. »

(Voir solution n° 2).

SOLUTIONS DU CHAPITRE IX.

Diag. 256. N° 1.

Blancs	Noirs
	1 C . 5R échec
3 R . 3T	2 C . 7FR échec
2 R . 3C	3 C . 6D

4 P . 5T. S'ils jouent R . 3T, le C prend le Pion par échec, puis il joue à 4TR et le R noir va arrêter le PFD.

Blancs	Noirs
	4 P pr P
5 R . 4T	5 C pr P
6 P . 5FD	6 R . 3C
7 P . 6FD	7 C . 4D
8 R . 3T	8 R pr P
9 R . 3C	9 P . 5T échec
10 R . 3T	10 R . 4T
11 R . 2T	11 R . 5C
12 R . 2C	12 P . 6T échec
13 R . 1T ou A	13 R . 6C
14 R . 1C	14 P . 7T échec
15 R . 1T	15 C . 3FR
16 P . 7F	16 C . 5R
17 P fait D	17 C . 7F échec

et mat

A

Blancs	Noirs
13 R . 1C	13 R . 6C
14 R . 1T	14 C . 3FR
15 P . 7F	15 C . 5R
16 P fait D	16 C . 7FR échec
17 R . 1C	17 P . 7T échec
18 R . 1F	18 P fait D échec
19 R . 2R	19 D . 8D échec
20 R . 3R	20 D . 6D échec

et mat

Diag. 257. N° 2.

Blancs	Noirs
1 R . 3D	1 R . 3R
2 R . 4R	2 R . 3D
3 R . 5F	3 P . 5F
4 R pr P	4 R . 4F
5 R . 5F	5 P . 4C
6 P . 5C	6 P . 5C
7 C . 4R chec	7 R . 5D.

S'ils jouaient R . 4D les Blancs gagneraient par R . 4F (Voir également A, B, C.)

Blancs	Noirs
8 P . 6C	8 P . 6C
9 P . 7C	9 P . 7C
10 P fait D	10 P fait D
11 D . 8D échec	11 R . 6R
12 D . 2D échec	12 R . 6F
13 D . 2FR échec et mat.	

A

Blancs	Noirs
	7 R . 4C
8 C . 6D échec	8 R . 4F
9 C pr P	9 R pr C
10 P . 6C	10 P . 6C
11 P . 7C	11 P . 7C
12 P fait D échec et gagnent.	

B

Blancs	Noirs
	7 R . 3F
8 P . 6C	8 P . 6C
9 P . 7C	9 P . 7C
10 P fait D	10 P fait D
11 D . 8FD échec et gagnent.	

C

Blancs	Noirs
	7 R . 5D
8 P . 6C	8 P . 6F
9 P . 7C	9 P . 7F
10 P fait D	10 P fait D
11 D . 8D échec	11 R . 6R
12 D . 5CR échec et gagnent.	

Si les Blancs, au premier coup, jouaient le C, la partie serait remise de la manière suivante :

Blancs	Noirs
1 C . 4R	1 R . 3R
2 C pr PF éch.	2 R . 4R
ou (1)	
3 C . 7D échec	3 R . 3R
4 C . 8FR échec	4 R . 3F
5 C . 7TR échec	5 R . 3C

remise

(1)

Blancs	Noirs
2 C pr PC échec	2 R . 4R
3 C . 3FR échec	3 R . 5F
4 P . 5C	3 R . 4F
5 R . 3D	5 P . 4C

remise

CHAPITRE X.

Cavalier et Pions contre Cavalier et Pions.

Diag. 258. Noirs.

Blancs.

290. *Jugement préalable* (diag. 258). Trait aux Blancs, ils gagnent. « En offrant le C par échec, et que les Noirs prennent ou non, le Pion fera dame, soit au 2e soit au 3e coup. »

(Evident).

Diag. 259. Noirs.



Blancs.

291. *Jugement préalable* (diag. 259). Les Noirs gagnent toujours. « Des deux côtés on fait une dame; mais le R blanc attaqué par les trois pièces noires R, D et C, succombera avec et sans trait: »

(Voir la solution suivante).

SOLUTION DU CHAPITRE X.

Diag. 259.

Blancs	Noirs
1 P . 7T	1 P . 7C. Si les Noirs jouaient 1 — C . 3CR, la partie serait remise (1).
2 P fait D ou A	2 P fait D
3 R . 2D	3 D . 6D échec
4 R . 1F et mat.	4 C . 7R échec

A

2 R . 2F	2 R . 7T
3 P fait D	3 P fait D échec
4 R . 3F	4 D . 3D échec
5 R . 4C	5 C . 4D échec
6 R . 4T et mat.	6 D . 5FD échec

(1)

	1 C . 3CR
2 C . 7R	2 C . 1TR
3 C . 5D	3 P . 7CD
4 R . 2F	4 R . 7T
5 C . 3F éch	5 R . 1T
6 R . 3C	6 P Dame éch
7 C pr D	7 R pr C
8 R . 4F	8 R . 7F; si 8 — C . 2FR, 9 R . 4C
9 R . 5D	9 P . 4CD; Si 9 — C . 2FR 10 R . 6R.
10 R . 6R	10 P . 5CD
11 R . pr PF	11 P . 6CD
12 R . 7C	12 P . 7C
13 R pr C	13 P fait D
14 P . 5CR, remise.	

Voir von der Lasa page 543, 4e édit; pour les variantes.

ARTICLE IV.

MISCELLANÉE COMPLÉMENTAIRE DE NOS FINS DE PARTIE.

Observation générale.

Nous sommes arrivés au terme de notre tâche; avant de couronner l'édifice, qu'il nous soit permis de jeter un coup d'œil rétrospectif sur quelques parties de notre œuvre, d'insister sur quelques points par de plus amples développements, et de signaler quelques nouveaux objets d'étude.

Faisons d'abord observer, une fois de plus, que c'est dans les fins de partie que la puissance intrinsèque des pièces se manifeste plus complètement; car c'est alors que leurs évolutions s'exécutent, aux différentes régions de l'échiquier, avec plus de liberté, et sur un terrain plus étendu.

Nous avons toujours compris qu'on ne peut être fort joueur sans être préalablement un profond théoricien : or, une des connaissances théoriques les plus importantes est celle de la puissance respective de chaque pièce, c'est-à-dire, des ressources qu'on peut en tirer, tant pour l'attaque que pour la défense.

Les dernières guerres nous ont appris (hélas! pour le malheur de l'humanité) ce que vaut sur le champ de bataille le perfectionnement des armes. Evidemment, les pièces de l'échiquier ne peuvent être améliorées par la main de l'ouvrier; quel que soit le prix de la matière et l'élégance de la forme, leurs propriétés sont toujours les mêmes; mais demandez aux maîtres de l'échiquier si elles ne peuvent pas devenir plus puissantes à mesure qu'on en connaît mieux l'usage, et cela dans une progression ascendante qui n'a de bornes que celles de l'intelligence humaine. Ainsi, quel est l'amateur qui puisse se glorifier d'avoir tiré de la stratégie du Roi, du Cavalier, de la Tour, de la Dame et des Pions tout l'avantage qui peut surgir du jeu si compliqué de ces pièces sur un terrain qui a ses gorges et ses angles?

Dans l'étude des pièces et des pions, nous avons donné des règles puisées dans leur nature intime, mais nous avons éloigné bien loin de nous la prétention d'avoir tout dit, et notamment en ce qui concerne le jeu de la Dame. Tâchons d'y suppléer, en l'étudiant comme la seule pièce *composée*, sous le double titre de Dame-Tour et de Dame-Fou, deux mots techniques que nous créons pour le besoin de la cause.

ÉTUDE NOUVELLE

Sur la Stratégie de la Dame, du Roi et du Cavalier.

I. DAME

Considérée comme pièce composée par nature et divisée par abstraction.

SECTION PREMIÈRE.

Dame-Tour

On est trop accoutumé à ne voir dans la Dame, cette arme terrible qui a tant d'influence sur le résultat de la lutte, que l'élément de la force, et à faire trop peu d'attention à celui de la ruse et de la dissimulation, qui résulte de sa nature de pièce composée.

Par sa puissance de Tour, en vertu de laquelle elle décrit des perpendiculaires aux bandes, à l'instar des pièces de siége contre les murs d'une citadelle, la Dame attaque carrément, franchement, à ciel découvert; mais elle se garde bien de nous dire qu'elle cache sous son armure, comme Spartacus sous son vêtement, un poignard perfide qui frappe obliquement dans l'ombre. Nous voulons parler du *lorgnement* du Fou, son coopérateur inséparable. Ajoutons que la réciproque a lieu, et que quand la Dame-Fou décrit une oblique aux bandes, c'est la Dame-Tour qui joue, à son tour, le rôle peu noble d'arme cachée dans les ténèbres, mais moins épaisses que les premières.

Notez que la Dame, quand elle joue et attaque comme Tour, ne peut jamais donner plus de deux échecs; en vertu de ce principe géométrique que *d'un point sur une ligne, on ne peut mener qu'une seule perpendiculaire*. Ainsi dans le diagramme ci-après, où la Dame *composée* peut donner 12 échecs (maximum), la Dame-Tour, jouant et attaquant comme T, ne peut donner que les deux échecs D . 3D échec et D . 6R éch; jouant et attaquant comme Fou, elle ne donne également que deux échecs; jouant comme Tour et attaquant comme Fou, elle en donne quatre, et elle en

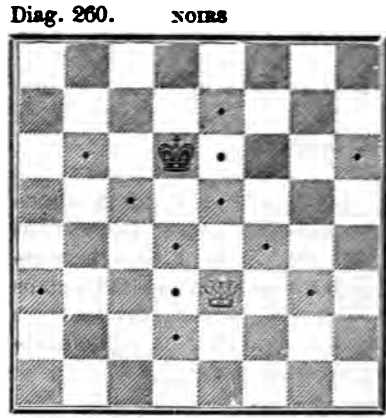
donne quatre autres en jouant comme Fou et attaquant comme Tour.

Il en faut dire autant, et pour la même raison, de la Dame-Fou.

SECTION DEUXIÈME.

Dame-Fou.

Diag. 260. NOIRS



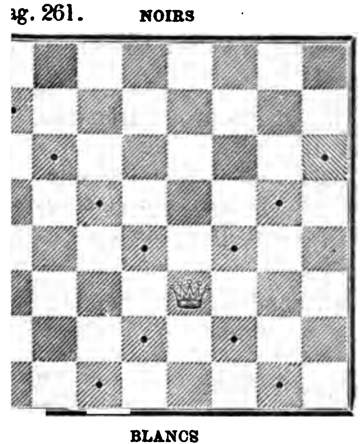
BLANCS

Il nous reste peu de chose à en dire après ce qui précède. Cependant, il est ici deux choses qu'il ne faut pas oublier :

1° La Dame-Fou, nous l'avons dit, est la pièce dont l'action est la moins directe et la moins saillante ;

2° Il faut, à chaque mouvement de la D, se souvenir que l'action de la Dame-Fou est toujours représentée par l'un des diagrammes suivants, selon que la Dame est à la bande ou ailleurs :

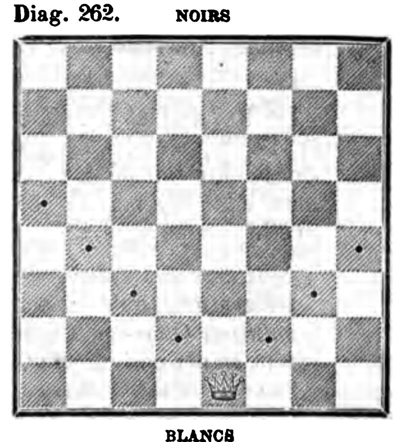
Diag. 261. NOIRS



BLANCS

Lorgnement de la Dame-Fou, 1re espèce.

Diag. 262. NOIRS



BLANCS

Lorgnement de la Dame-Fou, 2e espèce.

Corollaire pratique. — De ce que la Dame est une pièce composée et une épée à deux tranchants, il résulte que, dans le jeu de cette pièce, il y a lieu aux recommandations suivantes :

1° Ne jamais jouer la Dame-Tour, qui décrit des perpendiculaires aux bandes, sans observer attentivement l'attaque oblique de la Dame-Fou ;

2° Quand la Dame-Fou manœuvre obliquement aux bandes, il faut alors observer l'attaque perpendiculaire de la Dame-Tour ;

3° Dans la défense, il faut se faire un devoir et une *habitude* d'observer d'abord l'attaque oblique de la Dame-Fou, pour la raison donnée ;

4° Evidemment on savait toutes ces choses avant nos avertissements ; mais il est des recommandations d'autant plus urgentes, d'autant plus nécessaires qu'elles semblent plus inutiles. Notre intime persuasion, c'est que cette division mentale de la Dame, dans la pratique du jeu, est une des précautions les plus utiles à observer de son côté, avant de la recommander aux autres : *Charité bien ordonnée...*

SECTION TROISIÈME.

II. Dame échiquéenne, Dame-Tour, Dame-Fou.

(Voir notre Théorie développée de la Dame échiquéenne, Nouvelle Régence, page 52, année 1863.)

PROBLÈME 1.

Le Roi noir et la Dame étant placés arbitrairement sur l'échiquier vide de pièces, dire soit à première vue, soit le dos tourné à l'échiquier, combien de fois elle mettra le Roi noir en échec, en partant de la case qu'elle occupe et y revenant après chaque échec.

PROBLÈME 2.

Déterminer qu'elles sont les conditions du nombre *maximum* (12) et du nombre *minimum* (4) d'échecs que la Dame peut donner.

PROBLÈME 3.

Enumérer le nombre de positions où la Dame peut donner échec de 4, de 5, de 6, de 7, de 8, de 9, de 10, de 11, de 12 manières.

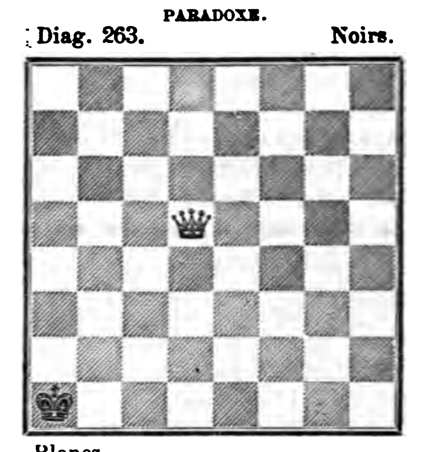
Problème 4.

Placer le Roi noir et la Dame blanche sur l'échiquier vide, de manière que la Dame donne un nombre déterminé d'échecs, depuis 4 jusqu'à 12.

Terminons par ce que nous appelons le *paradoxe* de la Dame échiquéenne : c'est la position du diagramme ci-dessous.

PARADOXE.

Diag. 263. Noirs.



Blancs.

La Dame blanche où l'on veut.

Problème 5.

Le Roi noir est à 1TD : sur quelles cases faut-il que la Dame soit pour donner échec comme il suit ?

7 échecs sur 12 cases blanches;
5 échecs sur 12 cases blanches;
8 échecs sur 6 cases noires;
6 échecs sur 12 cases noires.

Le problème consiste à assigner la limite qui sépare les cases où se donnent les échecs en nombre pair (8 et 6), et de même pour les échecs en nombre impair.

Nota. Evidemment si c'est la D qui occupe la case 1TD, la même propriété aura lieu.

III. LE ROI

(Voir notre Théorie développée sur la marche du Roi, Nouvelle Régence, année 1863, page 16).

Problème 6.

Peut-on établir rigoureusement la Règle mathéma-

thique que doit suivre le Roi pour se transporter dans le *moins de coups possible* d'une case désignée (la prime) à une case également désignée (l'ultime).

Nota. Pour revenir de l'ultime à la prime, il y a le même chemin à parcourir, en sorte que ces deux cases peuvent échanger leur nom.

PROBLÈME 7.

Peut-on, au moyen d'un procédé infaillible, calculer rigoureusement le nombre de *manières* dont le plus court trajet peut s'effectuer?

Nota. Le Roi partant de sa case se rendra à sa 8e case en 7 coups, trajet *maximum*, et il le fera de 393 manières. — On peut facilement déterminer les limites du terrain que doit parcourir le Roi touriste.

IV. CAVALIER.

(Voir notre Théorie développée sur les évolutions du Cavalier, Nouvelle Régence, année 1862, page 290).

Problèmes 6 et 7 formulés absolument de la même manière que pour le Roi.

PROBLÈME 8.

Peut-on dire à la première vue, en *jouant*, en combien de coups le Cavalier peut aller d'une à une autre première venue ; règle importante, il faut en convenir.

PROBLÈME 9.

Résoudre *(sans voir)* le problème du Cav. d'Euler, la prime et l'ultième étant également désignées, comme nous l'avons fait sous les yeux d'un juge très-compétent (M. Arnous de Rivière).

ARTICLE V.

Coup d'œil rétrospectif, avant de clore. Un mot de l'avenir.

A partir de 1860 jusqu'en 1866, où le *Sphinx*, rédigé par M. Paul Journoud, cessa de paraître, nous avons publié de nombreux travaux dans les différentes revues rédigées par ce profond analyste et lumineux écrivain. Nous nous souvenons qu'un jour il exprima le désir de nous les voir publier dans un recueil spécial, conseil qui devenait une séduction pour nous du jour où il les avait honorés du suffrage, bien trop flatteur assurément, de *travaux inappréciables*.

Nous ne pouvons non plus avoir oublié qu'un des plus fermes appuis de l'Echiquier français, nous a fait l'honneur de nous suivre avec un zêle soutenu, et que, dans un article élogieux, il terminait ainsi : *Sont-ce-là des travaux inutiles pour la pratique?*

En attendant que nous puissions réaliser le vœu de nos amis, nous avons indiqué la source où ils pourront se procurer nos travaux. A l'amateur studieux qui ne veut rien ignorer, et qui veut grandir par tous les moyens, donnons quelques exemples :

1er Exemple.

Fin de partie de Roi et 2 Pions contre R et P, tirée du Traité de Philidor, *remise ou gagnée* (voir 1er fascicule, p. 45. Nous choisissons cet exemple et les autres pour mieux faire comprendre la spécialité de notre méthode.

Du temps de Philidor, où la théorie de l'opposition *bisimpaire,* du *carré du pion,* celle des *limites,* celle des *distances,* la Règle générale de Roi contre Roi et Pion, laquelle embrasse dans sa généralité toutes les règles secondaires qui s'y rattachent, toutes ces généralités, disons-nous, étaient encore inconnues ; c'est pour cela que Philidor est obligé d'analyser chaque coup, et de recourir à une variante de 17 coups pour assurer le gain des blancs.

Dans notre méthode, avant d'en venir à la pratique, nous nous sommes prémunis d'une ample provision de règles et de principes, comme on le voit depuis page 4 jusqu'à la page 19 du 1er fascicule pour la spécialité de cette fin de partie ; ajoutons à cela notre cours développé de Théorie échiquéenne qui précède la Stratégie raisonnée des débuts modèles. Aussi, pour la solution de la fin de partie ci-dessus, nous sommes bientôt fixés sur le résultat, ainsi qu'on peut s'en assurer.

2e Exemple.

Même fin de partie (Lolli). On connait les immenses travaux exécutés sur cette position et qui ont fait l'admiration de M. Staunton. Dans le livre des Fins de partie de M. Preti, ils occupent un espace considérable, sans préjudice d'un tableau que l'on peut comparer à une carte géographique qui a dû coûter du temps et de la patience, et des frais d'impression (80 fr. *sic*).

Pour nous, nous avons cru pouvoir nous mesurer contre ce géant avec notre petite règle des limites. Avons-nous été aussi clairs, aussi persuasifs que nos devanciers; et s'il fallait jouer cette variante dans un Tournoi, laquelle des deux méthodes serait préférée? A un autre tribunal de prononcer.

3e EXEMPLE.

Roi contre 2 ou 3 Pions abandonnés — Roi et 3 Pions contre Roi et 3 Pions; à cette dernière fin de partie se rattachent les positions de Greco et de Szen, qui se montrèrent, à l'origine, rebelles à toute analyse.

Au moyen de la méthode géométrique des triangles de pions ou de cases, nous croyons être parvenus à faire disparaître le vague et l'incertitude du tâtonnement (voir 1er fascicule, page 91 et suivantes).

A propos de cette méthode géométrique, nous pensons qu'elle est appelée à rendre de grands services au procédé généralisateur par l'entremise de la Théorie des Distances.

4e EXEMPLE.

Voir, 1er fascicule, l'usage que nous faisons des Règles *préconçues* (points de mire) de l'opposition *bisimpaire*, pages 40, 45, spécialement; de la Règle générale, page 12, et de la Règle des *limites*, page 29, double principe qui s'applique à un si grand nombre de positions particulières; enseignement pratique de la manière de jouer les pions, ce qui est une qualité si rare, et sans laquelle pourtant, dit Philidor, on ne sera jamais un grand joueur.

Observation finale.

Nous nous proposons de continuer dans le journal la *Stratégie* ce genre d'analyse et de compte-rendu sur les différents paragraphes de notre Stratégie raisonnée des fins de partie, 1er et 2e fascicules, comme aussi sur les nombreux travaux publiés par nous dans les différentes Revues de M. Paul Journoud.

Ainsi, nous ne disons adieu ni aux Echecs, ni à Vous, honorables lecteurs.

TABLE DES MATIÈRES

DU DEUXIÈME ET DERNIER FASCICULE

Pages

Hommage à M. Courel v
A nos Lecteurs vii
Errata. xv

LIVRE II

FINS DE PARTIE OU FIGURENT LES PIÈCES SEULES

ARTICLE I

MATS DU ROI DÉPOUILLÉ OU RESTÉ SEUL

Chapitre I. Dame contre Roi 1
— II. Mat de la Tour 9
— III. Mat de deux Tours contre le Roi dépouillé. 13
— IV. Mat des deux Fous. 15
— V. Mat du Fou et du Cavalier. 19
— VI. Deux Cavaliers contre Roi. 25
— VII. Trois petites pièces matant le Roi dépouillé sans le secours de leur Roi 25

ARTICLE II

DAME CONTRE UNE OU PLUSIEURS PIÈCES SANS PIONS.

Chapitre I. Dame contre Tour. 26
— II. Dame contre deux Tours et contre Dame et Tour. 31
— III. Dame contre Tour et Fou et contre Tour et Cavalier. 33
Section première. Dame contre Tour et Fou. 33
— deuxième. Dame contre Tour et Cavalier. . . 34
Chapitre IV. Dame contre deux petites pièces. . . . 35
Section première. Dame contre deux Fous 35
— deuxième. Dame contre deux Cavaliers. . . . 36
— troisième. Dame contre Fou et Cavalier . . . 37
Chapitre V. Dame contre Dame et Fou 41
— VI. Dame contre Dame et Cavalier. 43

ARTICLE III

TOUR CONTRE UNE OU PLUSIEURS PIÈCES SANS PION.

Chapitre I. Tour contre Fou. 44
— II. Tour contre Cavalier 46
— III. Tour contre trois pièces mineures. . . . 51
— IV. Deux Tours contre une. 54
— V. Tour contre Tour et Fou. 56
— VI. Tour et Cavalier contre Tour 62

ARTICLE IV

FOUS ET CAVALIERS

Chapitre I. Avantages du Fou sur le Cavalier et *vice versa* 68
— II. Deux pièces mineures contre une. . . . 70

LIVRE III

FINS DE PARTIES OU FIGURENT A LA FOIS LES PIÈCES ET LES PIONS

ARTICLE I

DAME CONTRE PION ET CONTRE PIÈCES ET PIONS

Chapitre I. Dame contre un Pion arrivé ou non à sa 7e case. 73
— II. Dame contre Dame et Pion arrivé ou non à sa 7e case 77
— III. Dame contre Tour et Pion 82

ARTICLE II

TOUR CONTE PIONS ET CONTRE PIÈCES ET PIONS

Chapitre I. Tour contre un Pion 86
— II. Tour contre deux Pions unis ou doublés. . 88
— III. Tour contre trois ou quatre Pions. . . . 93
— IV. Tour et Pion contre Fou. 96
— V. Tour et Pion contre Cavalier 100
— VI. Tour contre Tour et Pion 101
— VII. Tour contre Tour et deux Pions. . . . 107

ARTICLE III

FOUS, CAVALIERS ET PIONS

Chapitre I. Fou et Pion contre Roi avec ou sans Pions 112
— II. Fou et Pion contre Fou de la même couleur. 118
— III. Fou contre Fou de couleurs différentes avec des Pions des deux côtés. 127
— IV. Cavalier et Pion contre Roi seul. 130
— V. Cavalier et Pions contre Fou. 132
— VI. Cavalier contre un Pion près de Dame. . . 134
— VII. Cavalier contre le Roi enfermé dans un coin par le Pion de la Tour. 136
— VIII. Deux Cavaliers contre Roi et Pions. . . 138
— IX. Cavalier et Pion contre plusieurs Pions. . 142
— X. Cavalier et Pions contre Cavalier et Pions. 144

ARTICLE IV

MISCELANNÉE COMPLÉMENTAIRE DE NOS FINS DE PARTIE

Observation générale. 145
Etude nouvelle sur la Stratégie de la Dame 146
Section première. Dame-Tour. 146
— deuxième. Dame-Fou 147
Section troisième. Dame échiquéenne. 148
— — Roi 149
— — Cavalier 150

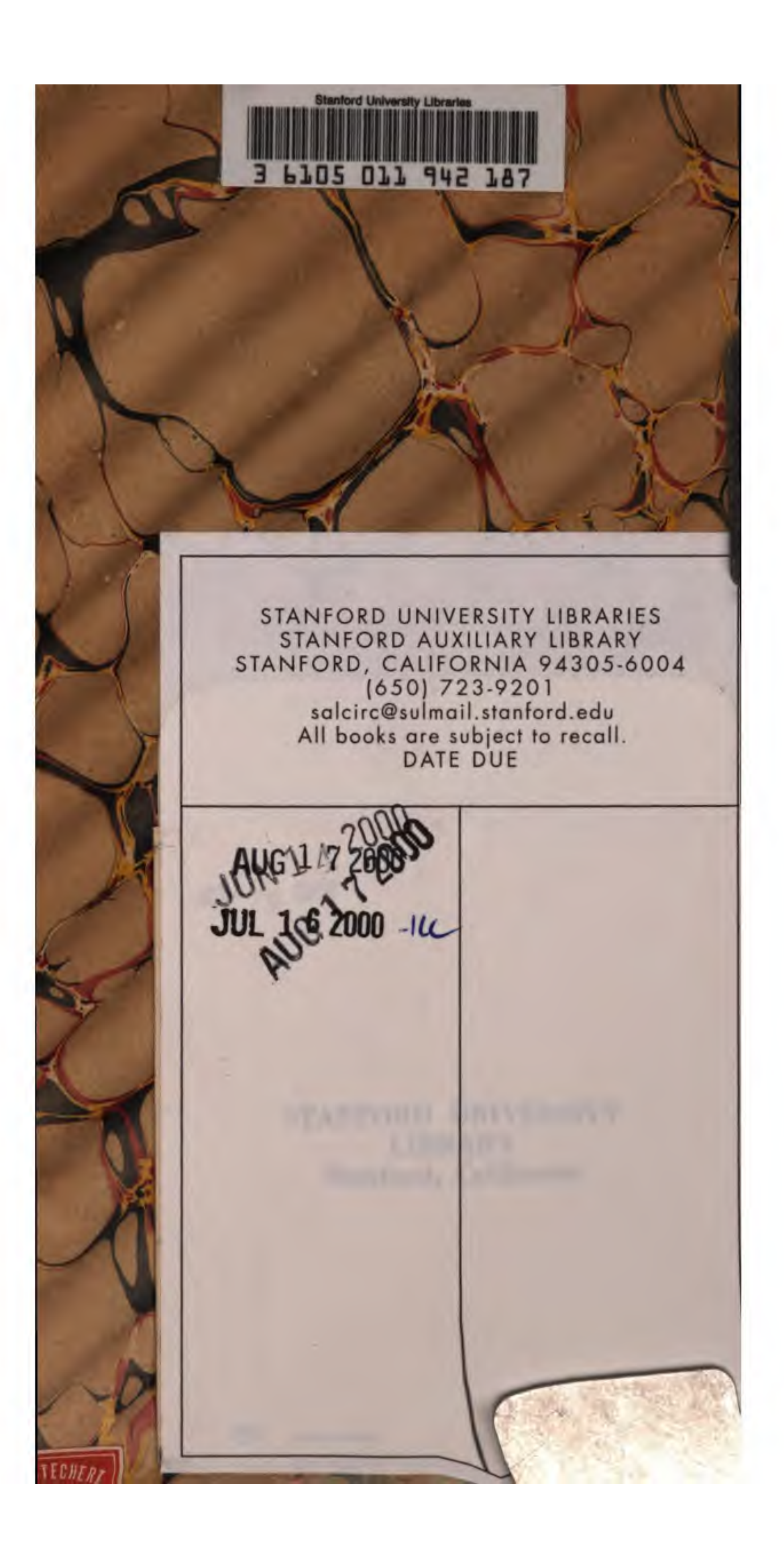
ARTICLE V ET DERNIER

COUP D'ŒIL RÉTROSPECTIF AVANT DE CLORE

Un mot de l'avenir 150
Observation finale. 152
Table des Matières 153

FIN DU DEUXIÈME ET DERNIER FASCICULE.




Stanford University Libraries
3 6105 011 942 187
STANFORD UNIVERSITY LIBRARIES
STANFORD AUXILIARY LIBRARY
STANFORD, CALIFORNIA 94305-6004
(650) 723-9201
salcirc@sulmail.stanford.edu
All books are subject to recall.
DATE DUE
AUG 1 7 2000
JUL 1 6 2000
AUG 1 7 2000

